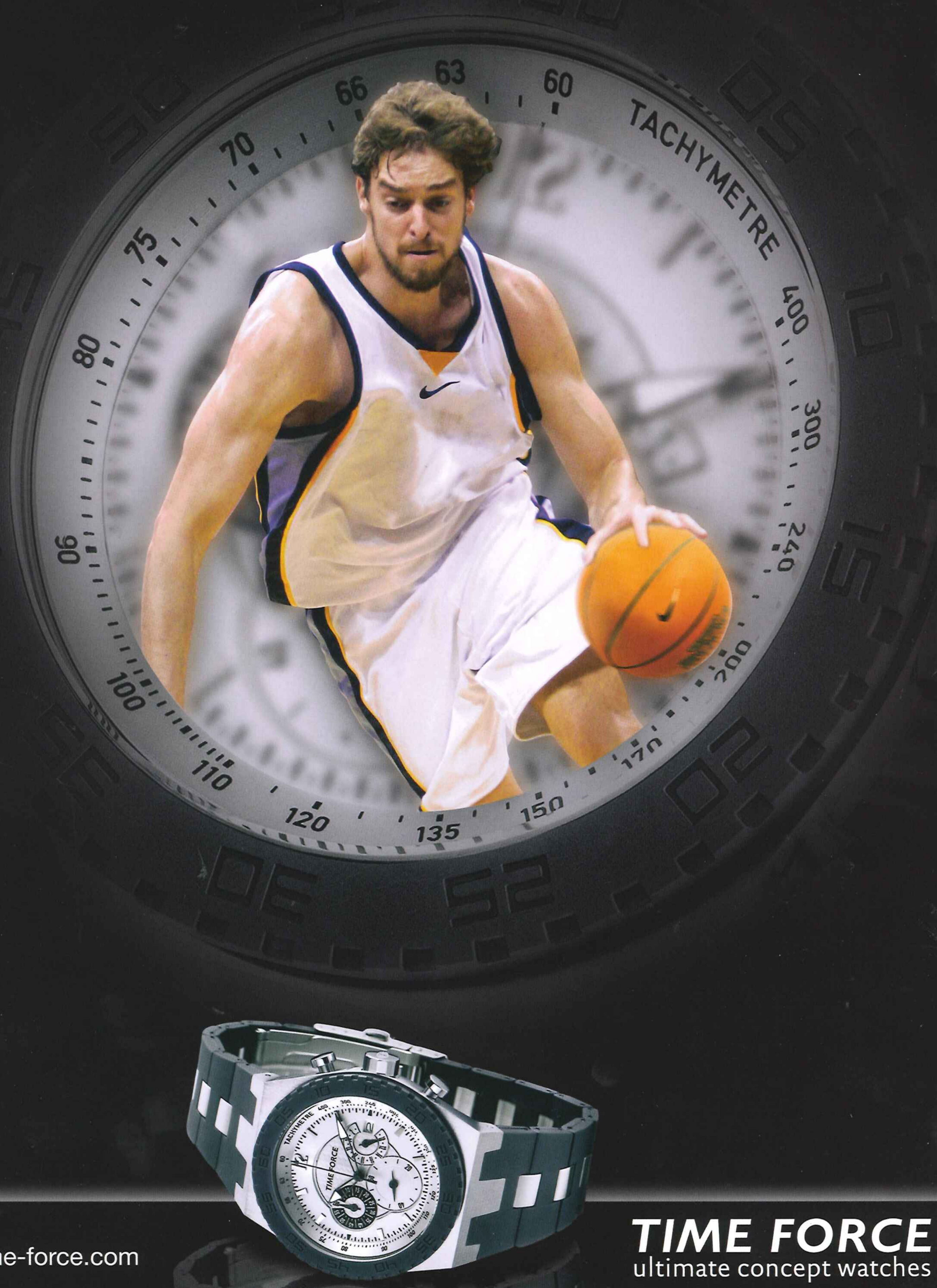

LO MEJOR DE 2007 HALO 3, ALAN WAKE, MASS EFFECT, ASSASSIN'S CREED...
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
,95€ Nº3 FEBRERO 2007
DVD nº3
¡A JUGAR!
9 DEMOS: LOST PLANET, TONY HAWK'S PROJECT 8, NEED FOR SPEED CARBONO, TIGER WOODS PGA TOUR 07...
THE DARKNESS
TU LADO MÁS OSCURO TOMA EL CONTROL
Y ADEMÁS...
COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS
BLACKSITE: AREA 51
KANE & LYNCH
TWO WORLDS
CRACKDOWN
OVERLORD...
GRAN CONCURSO DE REYES
¡TENEMOS GANADORES!
¿SERÁS UNO DE LOS AGRACIADOS?
LOS MEJORES RETROCOMPATIBLES
SHENMUE II, NINJA GAIDEN, FABLE, CRIMSON SKIES, KOTOR, FORZA...
9 771887 110007 00003
UNA REVISTA MARCA

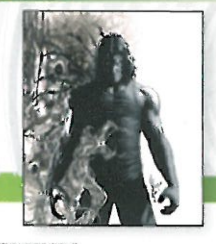

PAU GASOL FOR TIME FORCE
TACHYMETRE
TIME FORCE
www.time-force.com
TIME FORCE
ultimate concept watches



DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Bienvenido





ESTE 2007 SERÁ EL AÑO DE XBOX 360. Y es que mientras Sony sigue mareando la perdiz con la margarita en la que están decidiendo la fecha de lanzamiento de su PS3, nosotros seguimos creciendo sin parar, y de qué manera. Después de los bombazos de Gears of War y Lost Planet: Extreme Condition ha llegado el momento de que echemos un ojo al futuro, a lo que nos depara el año en el que la verdadera lucha por la nueva generación comenzará, y en Xbox 360 todo son buenas noticias. Alone in the Dark, Resident Evil 5, Halo 3, Halo Wars, Assassin's Creed, GTA 4, Fable 2, Mass Effect, Alan Wake, Virtua Tennis 3, BioShock, Blue Dragon, Guitar Hero II... Un verdadero arsenal de títulos, que llegarán a lo largo de este año y que dejan claro quién está al mando en la nueva generación de consolas.

Pero aquí no acaba el asunto, ya que, poco a poco, podemos ir disfrutando de los juegos que nos hicieron felices en nuestra vieja Xbox, por lo que no hemos podido resistir la tentación de sacar los mejores de aquella época. ¿Os acordáis de Ninja Gaiden, Halo Combat Evolved, Jade Empire, KOTOR, Shenmue II, Far Cry o Pariah? Pues os los recordamos todos para que, si los tenéis, los quitéis el polvo y si no, no os los perdáis, porque deben estar tirados de precio en las tiendas de segunda mano.

¡Nos vemos en Xbox Live!

FE DE ERRATAS:
En el nº 2 de Xbox 360: La Revista Oficial aparece erróneamente en la portada y el lomo Enero 2006. La fecha correcta es Enero 2007



THE DARKNESS: Nos hemos ido a Windsor con Take 2 para ver la última bomba de Starbreeze. Y es para cagarse en los pantalones.



LA QUE NOS ESPERA: Halo 3, Assassin's Creed, Alone in the Dark, Two Worlds... Prepárate para conocer cuándo saldrán los juegos más esperados de 2007.



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



VACÍA EL DISCO DURO Y JUEGA: Las demos jugables de nuestro DVD liberarán espacio en tu consola y podrás jugar a Lost Planet, Tony Hawk's Project 8, Need for Speed Carbono...



LOS MEJORES RETROCOMPATIBLES: ¿Tienes juegos de Xbox? ¿Hay alguno antiguo al que quieres jugar? Pues entérate de cuáles son los títulos compatibles con Xbox 360.



Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es



Reviews: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Director: David Sanz
Redacción: Chema Antón
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Gustavo Maeso, Xcast, Marble, Jorge Núñez (el hombre DVD), José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo y Juan Manuel Castillo.
Pº de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, Entreplanta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.:** 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono
Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006

¿QUIERES UN CÓMIC ORIGINAL DE THE DARKNESS? VE A LA PAG 8

PÁGINA 56

THE DARKNESS

El año empieza con un frío de tres pares de narices, así que agarra un buen abrigo y un fusil, que seguro que entras en calor

XBOX 360 LISTA

INPUT

Cuéntanos todo lo que quieras, rétanos, manda tus sms...



Lo mejor que está por venir dentro del mundo Xbox 360

CRACKDOWN

Era uno de los juegos más esperados y no ha defraudado. ¡Estos polis la van a armar pero bien!

PÁGINA 72



SORTEAMOS 10 CRACKDOWN CON CÓDIGOS PARA JUGAR A HALO 3

Contenidos

Todo ordenadito, para que no te pierdas ni un solo juego

ÍNDICE DE JUEGOS



REVIEWS



TENEMOS 9 DEMOS JUGABLES



JUEGA A LOST PLANET (TAMBIÉN EN MULTIJUGADOR), **TONY HAWK'S PROJECT 8,** NEED FOR SPEED CARBONO, **TIGER WOODS PGA TOUR 07...**

¿TE GUSTA LO RETRO?



Lo mejor de lo mejor en juegos retrocompatibles. No te pierdas los juegos que marcaron una época

SIGUE JUGANDO

No te quedes atascado en tus juegos favoritos.

El mapa de Eder Dam ya no tendrá nunca más secretos para ti. Entra y disfruta matando a tus enemigos.

Somos tan buenos que hemos decidido daros unas clases de buen fútbol

En el bazar de Xbox Live puedes encontrar de todo. Visita el top ten y disfruta de las mejores descargas.



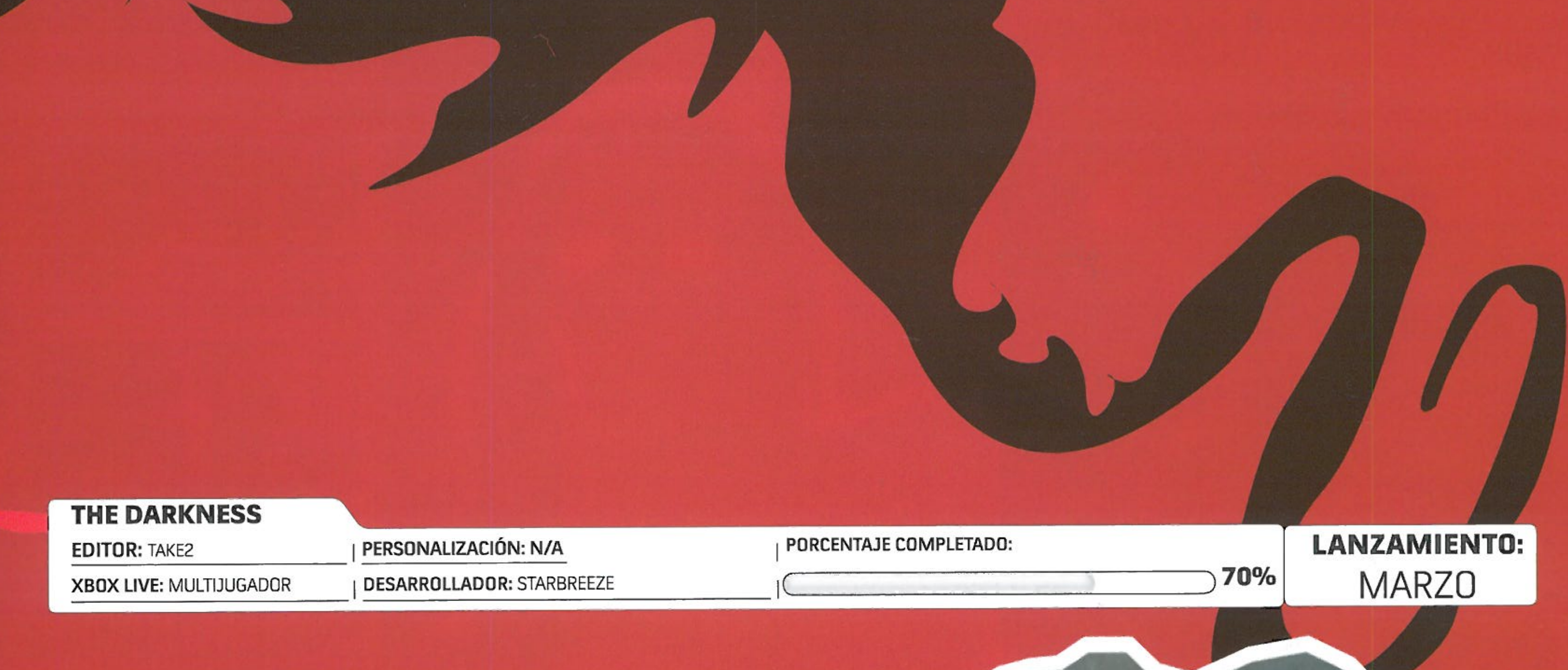
La captura

AREA 51: BLACKSITE*
Usted no debería estar aquí

mándanos tus capturas a xbox360@recoletos.es

***imagen de OXM UK**


Lo hemos visto... ¡y lo queremos!
The Darkness
deja la luz encendida
Si la apagas ... estás muerto
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ACCESO EXCLUSIVO
EN THQ



THE DARKNESS

EDITOR: TAKE2	**PERSONALIZACIÓN: N/A**	**PORCENTAJE COMPLETADO:** 70%	**LANZAMIENTO:** MARZO
XBOX LIVE: MULTIJUGADOR	**DESARROLLADOR:** STARBREEZE		



AUTOR:
Chema Antón
(Windsor, UK)
OXM Chema

Sólo algunas cosas en el mundo merecen dejar de lado una invitación al cine y 'lo que surja' de tu novia, un partido del Madrid en el Bernabéu o el placer de pajarear en la cama durante toda la tarde del domingo... Coger un avión para ir a Londres y ver ***The Darkness*** antes que nadie y con la gente de Starbreeze para explicárnoslo está en la lista.

Somos Jackie Estacado. Es el día de nuestro vigésimo primer cumpleaños y despertamos en un coche junto con dos individuos italoamericanos de los que parece que somos pariente. Tras una espectacular

»*The Darkness* no caer en los tópicos del FPS mata-mata

persecución, de la que tomamos parte de una forma muy ligera, recibimos un arma y unas breves indicaciones de cómo debemos manejar a nuestro personaje. Nada especial, ya que todos los usuarios de Xbox 360 a estas alturas habrán manejado algún que otro shooter en primera persona. ***The Darkness*** viene a completar el largo listado de shooters con los que cuenta la blanca de Microsoft. Sin embargo, aunque en un principio no lo sepamos, ni lo notemos, ***The Darkness*** va a ir complicándose para no caer en los tópicos de los FPS que han terminando siendo un mata-mata sin sentido. En ***The Darkness*** terminaremos manejando casi todos los botones del mando, como si fueran diferentes armas y al mismo tiempo las palancas de dirección. Algo que parece complejo, pero que a la larga se hace muy sencillo. La larguísima curva de aprendizaje que soporta el juego, sin hacer que el jugador se estrese (o eso dice Derby Grace, de Starbreeze) demasiado y sea capaz de controlar cada situación, permite que todo el mundo aprenda y juegue al mismo tiempo.

Es precisamente este aspecto, el del control, el que todavía está en fase de retoque. Queda un mes y medio de desarrollo aproximadamente antes de que se empiece a distribuir el juego en las tiendas y la preocupación actual más fuerte

(SIGUE EN LA PAG. 14)



EN LAS DISTANCIAS CORTAS TAMBIÉN PEGAS DURO

Un shooter más para el catálogo de 360 que cuenta con una característica más propia de un beat´m up. Cuando un enemigo se mete en un radio de acción demasiado cercano, en lugar de disparar, Estacado tratará de pegarle con la culata del arma, un cabezazo o un puñetazo para acabar con él. Igual de eficaz.

RECUERDO LA PRIMERA VEZ QUE MORÍ

Con estas palabras hemos visto comenzar el vídeo de presentación del juego, que ya está disponible en Internet. Con estas mismas palabras comienza el cómic que ha publicado en exclusiva 2KGames y que forma parte de la novela gráfica *"Resurrección"*, parte de la historia de ***The Darkness***. Estas palabras nos presentan al atormentado Jackie Estacado, un joven de 21 años que está a punto de descubrir los superpoderes que le van a hacer tan especial. Jackie Estacado es parte de una familia de mafiosos establecida en Nueva York, en la que los lazos familiares no son suficiente motivo como para respetar la vida de los otros. Un dinero que no llega al bolsillo adecuado es suficiente motivo para que los Franchetti se echen encima de Jackie. Por si fuera poco, la Policía también quiere detenerle. Todo lo que ocurre en el juego será la forma de descifrar qué pasa en esta familia.

»Estacado es parte de una familia de mafiosos establecida en Nueva York

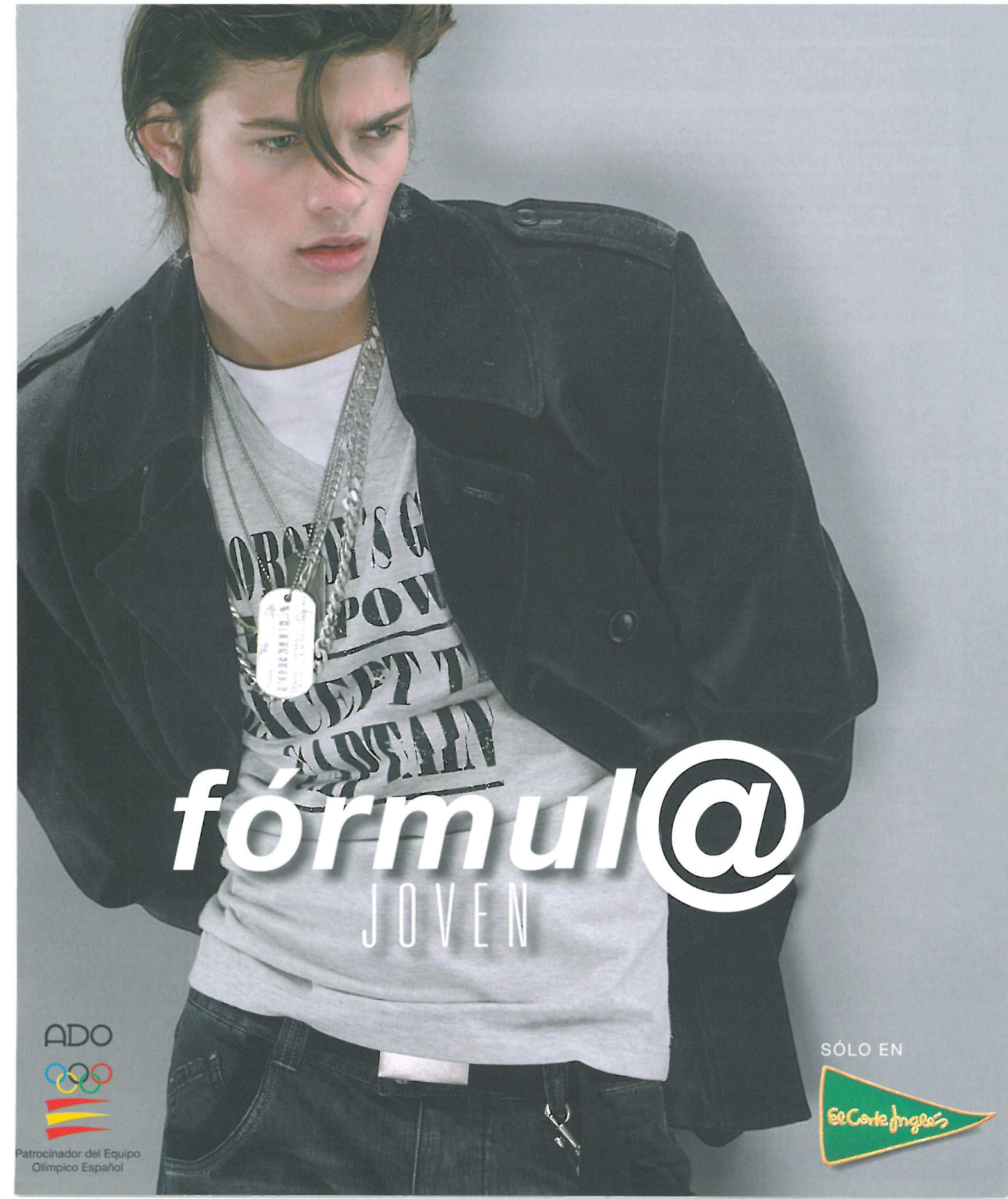


ASÍ SON LOS DARKLINGS... Y ASÍ SE LAS GASTAN

Las criaturas que surgen de la oscuridad son los darklings. En el modo multijugador podremos en lugar de darles órdenes, ponernos en la piel de uno de ellos. La gran virtud de los darklings es su velocidad y agilidad. Son capaces de subir por las paredes. Basta con que mantengas presionado el gatillo izquierdo para que los pies de cualquiera de ellos se pegue a la pared. Su otra gran habilidad es la de ver en la oscuridad. No te confíes. Por otro lado, son extremadamente débiles cuando les disparan y necesitan energía constantemente.

SERES DE LA OSCURIDAD... VENID A MI

Todo se complica para Jackie cuando empieza a escuchar extrañas voces que vienen de la oscuridad. Efectivamente, es **The Darkness**. Se trata de unos seres demoníacos llamados darklings que actúan siempre que exista oscuridad y que Jackie los solicite. En el juego están representados con diferentes formas. Desde pequeños demonios similares a goblins que corretean encorvados a gran velocidad y son capaces de devorar a un ser humano en segundos, hasta un gran brazo con una cabeza llena de dientes en el extremo. Todos ellos son letales e irán apareciendo en escena poco a poco, con lo que Jackie se podrá acostumbrar a su particular ayuda.


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
SÓLO EN
El Corte Inglés

LUCHAR EN EL 'OTRO MUNDO'

UNA SERIE DE MISTERIOSAS CIRCUNSTANCIAS nos harán cambiar de escenario en varias ocasiones, abandonando el paisaje neoyorquino para transportarnos hasta un misterioso escenario bélico. Pronto seremos informados de dónde estamos. Nosotros no podemos dejar pasar la tentación de contaros un poquito más del lugar al que vamos a parar. Se trata de Cantigny, en Francia. Además de habernos desplazado a miles de kilómetros de la 'city', nos habremos desplazado en el tiempo, retrocediendo hasta 1918. El 28 de mayo comienza todo. Somos transportados hasta la ofensiva alemana de la Primera Guerra Mundial, que terminó con más de 137.000 bajas de los aliados y 130.000 en el lado de los alemanes, pero con la victoria final de los americanos, que lograron contener a los alemanes por primera vez en toda la guerra.

Pero, ¿qué hacemos en mitad de toda esta batalla infernal, llena de cadáveres y de soldados, con armas antiguas y métodos de lucha antiguos? Eso se irá desvelando poco a poco. A decir verdad, estos 'viajes' a la Francia de la Primera Guerra Mundial no serán tan insignificantes para el transcurso del juego, ya que supondrán en torno a cinco horas del total del juego, lo cual lo califica por encima de lo anecdótico.
Y, por supuesto, lo mejor de todo es que, a pesar de cambiar de escenario, nuestras habilidades quedarán intactas. Todo lo que hemos aprendido acerca del control de las fuerzas de la 'oscuridad' podremos utilizarlo en un mundo completamente diferente, el que se ha querido calificar desde Starbreeze como: 'el otro mundo' y que, por estética y por todo lo que nos va a contencer allí, podemos asegurar que lo es. Otro mundo.



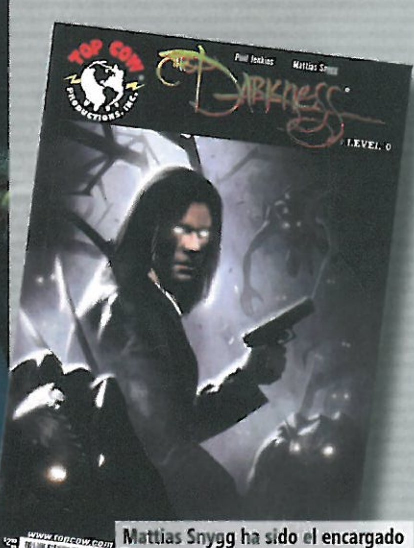






'LEVEL 0' CUENTA QUÉ ES EL OTRO MUNDO

Aunque resulta anecdótico, 2K Games se ha puesto en contacto en los últimos meses con Paul Jenkins, creador de The Darkness, para proponerle este concepto de una historia paralela a la clásica de Jackie Estacado. Le dijeron que se podría 'mudar' la acción hasta la Primera Guerra Mundial y él accedió a crear una historia coherente, que uniese ambos mundos. En diciembre de 2006 se imprimió por primera vez el Level 0 de The Darkness, una novela gráfica exclusiva creada a la medida de las peticiones de la gente de 2KGames, Starbreeze Studios y con la colaboración de Top Cow Productions, la editora californiana del cómic. Nosotros lo tenemos y lo hemos podido leer. La estética cambia con respecto a la serie tradicional de The Darkness. Sin embargo, comienza a esclarecer algunos de los misterios que se nos podrían plantear, aunque aparecerán otros nuevos...



Mattias Snygg ha sido el encargado de ilustrar un guión de Paul Jenkins



(VIENE DE LA PAG. 9)
es la de hacer que cualquiera que se ponga a jugar a ***The Darkness*** sea capaz de controlar no sólo a un tío con pistolas (por defecto llevaremos dos), sino que pueda controlar también a los darklings que le acompañan y ayudan en todo momento. Y eso que estos darklings pueden ser entes independientes, brazos desplegables o el gran arma del juego: el Demon Arm o Brazo Satánico que se debería traducir por estas tierras. Se trata de un brazo dirigible, que puede coger cualquier cosa y estamparla, lanzarla o zarandearla gracias a su extraordinaria fuerza. Bestial. Para llegar a ese punto tendremos que recorrer gran parte del juego, pero merecerá la pena.
En ese camino que recorreremos, atravesaremos las calles de Nueva York. A disposición del jugador aparecerá un mapa dividido en zonas de misiones, que podremos realizar sin tener que seguir un orden específico. De hecho, el juego no se divide en

»Un brazo dirigible que coge todo

misiones secuenciales y consecutivas, sino que podremos ir de una zona a otra y completar los objetivos. Además de los objetivos, por cierto, aparecerán gran cantidad de objetos por el camino que podremos coleccionar. Entre ellos, cómics o juegos que luego podremos usar, pero que, sobre todo, son una invitación a que los más jugones repasen los escenarios al milímetro para encontrar todos los

La vida es móvil. Móvil es Vodafone.

Salva el planeta de una amenaza alienígena con Vodafone live!

Disfruta en exclusiva de "Lost Planet"



Vodafone live! con 3G
Samsung ZV40

DEL DEATHMATCH AL 'TU-LA-LLEVAS'

DEATMATCH Un clasico de los modos multijugador de cualquier shooter. en *The Darkness* contamos con dos clases de seres a elegir: humanos o darklings y tendremos la posibilidad de que éstos se mezclen en el combate si optamos porque todo el mundo pueda mutar. Elige un tipo de humano y otro de darkling. Ya sabes, el humano contará con armas de fuego y fortaleza. Los darklings con velocidad, habilidad y visión en la oscuridad.

DEATHMATCH POR EQUIPOS Igual que el modo de juego anterior. No incluye grandes novedades con respecto a otros shooters en ningún aspecto. El gran aliciente es poder contar con dos tipos de seres al mismo tiempo: uno que maneje armas con precisión y otro que es en sí mismo un arma.

CAPTURAR LA BANDERA La gran novedad en este modo de juego es la posibilidad de que elijamos personajes sólo humanos, sólo darklings o que se enfrenten humanos contra darklings. De esta manera veremos quién es más eficaz de verdad. La velocidad de unos, contra las armas de fuego de los otros.

SUPERVIVIENTE Sin lugar a dudas, el modo de juego que hace *The Darkness* algo diferente es el de Superviviente en el que encontramos subvariantes. En la primera de ellas sólo existe un darkling que va 'convirtiendo' a los humanos en darklings y, evidentemente, gana el último humano en pie. Algo así como el clásico 'tú-la-llevas'
Otro de los modos de juego es el que sólo te permite matar humanos o darklings y que cuando te matan tienes que unirte a la causa de tu agresor y debes dedicarte a matar a los del bando contrario.


Visualmente, *The Darkness* es capaz de crear mucho miedo.

Vigila todos los ángulos, no sabes dónde te pueden estar acechando.

La recreación de los lugares genera atmósferas espeluznantes.

Un darkling en pleno trabajo. No oses molestarle, que te la monta.

Para que después digan. A pesar de todo, tú también tienes corazón.

La historia será un pilar muy cuidado dentro de *The Darkness*.





ERES HUMANO O DARKLING

Lo excepcional de *The Darkness*, desde los primeros momentos de la historia hasta el multijugador, es que dentro de cada personaje hay un desdoblamiento y aparece una segunda identidad que podemos usar como la principal. Elegir entre la identidad humana o la identidad darkling es lo que mantendrá la tensión entre los jugadores del multijugador.

secretos. En la preview que hemos tenido a nuestro alcance no se ha explicado por qué aparecen las extrañas fuerzas oscuras. Simplemente, aparecen. No se ha dado mayor énfasis a la ventaja que supone la oscuridad para nuestro personaje, pero es evidente que la ausencia de luz potencia a Jackie Estacado, ya que sus darklings le permiten ver a ciegas. El efecto visual es curioso. En lugar de usar un clásico modo de visión nocturna, lo que los darklings consiguen es que los elementos importantes desprendan un halo de luz brillante, que los rodeará como si de un aura se tratase.
Por cierto, ni mucho menos los darklings son inmortales. Podremos ir recogiendo energía para ayudarles cada vez que matemos a uno de los malos y un extraño humo negro salga de sus cabezas. Si mandamos a nuestras criaturas a devorar su 'alma' acabaremos con ellos del todo y, además, los darklings recargarán sus pilas.

TU CUMPLE OSCURO

Una peculiaridad del multijugador es que entre los personajes seleccionables no está Jackie Estacado —ni sus fantásticos poderes oscuros—, aunque es posible que lo podamos elegir el día de nuestro cumpleaños en partidas por Xbox Live.

»Podremos escoger a Jackie Estacado en Xbox Live en nuestro cumple









»Puedes pasar de ser humano a darkling en un momento





El viaje a Windsor nos ha servido para ver un gran modo multijugador, en el que la novedad está en la confrontación entre iguales que tienen la capacidad de ser dos seres diferentes. En cualquier momento y con sólo presionar el botón superior izquierdo nuestro personaje pasa de ser humano a ser darkling y viceversa con las ventajas que eso trae para la vivacidad del juego. Además son dos personajes opuestos. Uno es rápido y ágil, el otro torpe y lento.

Uno es letal con las armas, el otro cuenta con la única arma de sus brazos y mordiscos. Pero el frenético modo multijugador sólo ha sido parte del anuncio de 2KGames acerca de ***The Darkness.*** La segunda parte nos lleva hasta unos extraños flashbacks que nos llevarán a un campo de batalla francés en 1918 y, posiblemente, la explicación del origen de los poderes de ***The Darkness*** que se han metido en el cuerpo de Jackie.

Para saber más tendremos que esperar un par de meses... quizá algo menos. Hasta entonces no te confíes y recuerda no apagar la luz, no sabes qué es lo que puede estar agazapado en cada rincón oscuro.




XBOX 360

¡EN EL DVD!



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiar el disco duro algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡9 DEMOS,



GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMOS PARA QUE LAS DISFRUTES YA!





¡5 TRAILERS Y MÁS!

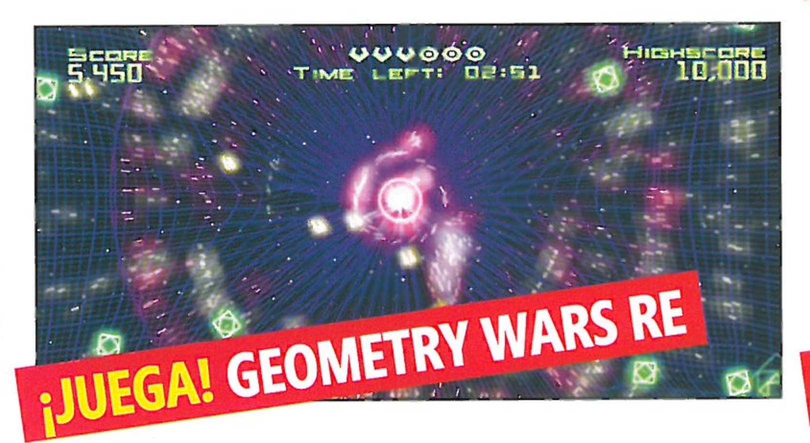


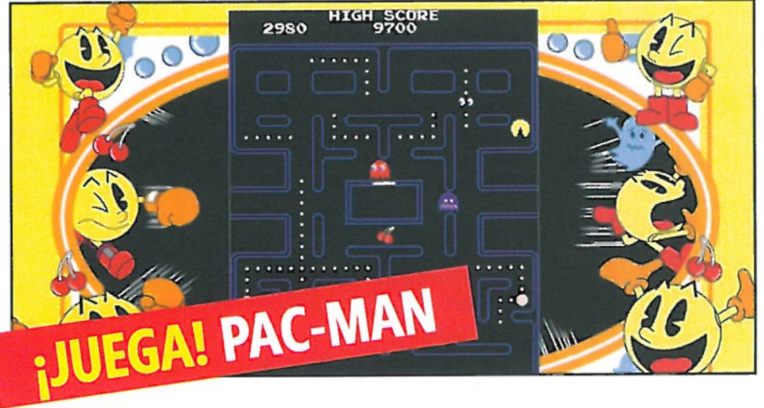
UEGA! LOST PLANET MULTIJUGADOR

¡JUEGA! NEED FOR SPEED CARBONO

¡JUEGA! TIGER WOODS PGA 07

¡MIRA! ASSASSIN'S CREED







SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno con 9 demos, entre las que no te puedes perder Lost Planet ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares de los últimos tiempos. Se hace la boca agua.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también, que no es poco, y nosotros te damos acceso a sus críticas.

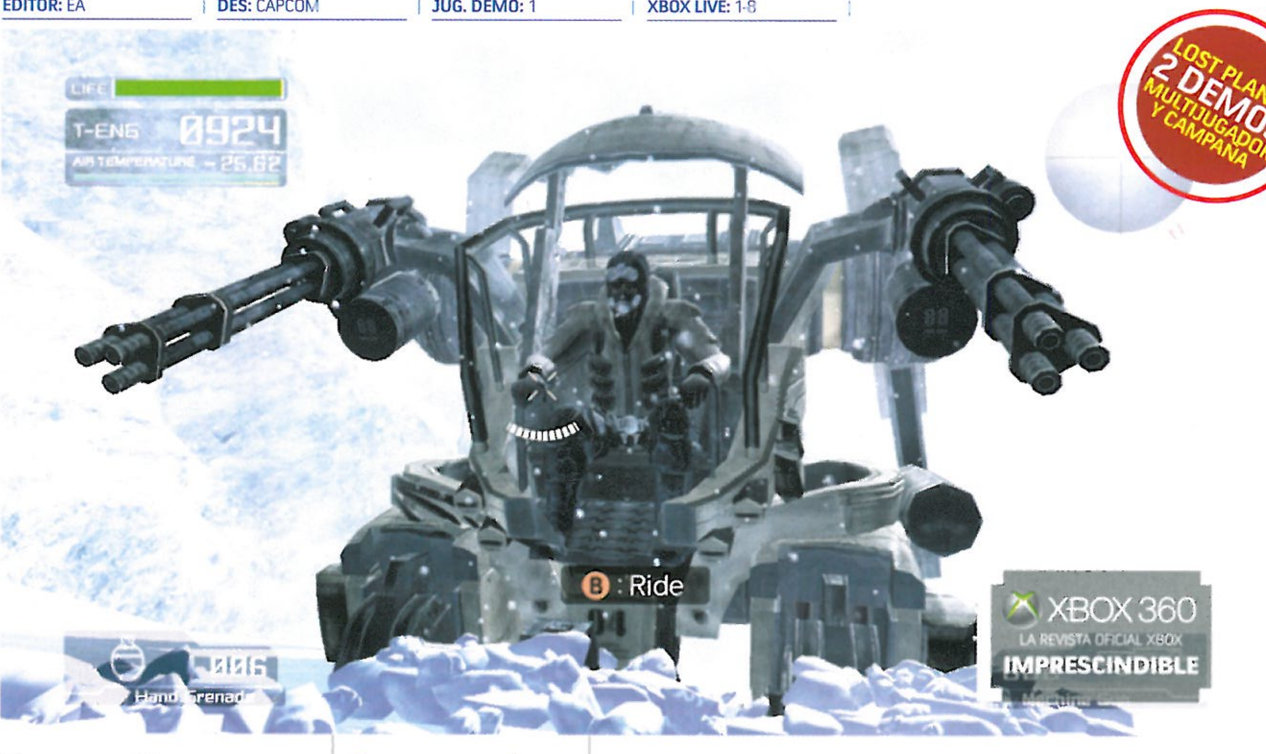




¡JUEGA YA! LOST PLANET

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** CAPCOM | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** 1-8



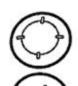


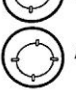
MEJOR DOS DEMOS QUE UNA, ¿no? En este dvd de demos hemos podido incluir no sólo la demo para un jugador, sino una versión de la multijugador, que te va a permitir experimentar parte de la gran experiencia de juego que puedes llegar a vivir con ***Lost Planet***.

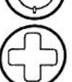
Lo que te vas a encontrar en la demo de un jugador es lo que pudiste leer el mes pasado en nuestras páginas: una lucha contra los piratas del hielo sin cuartel. En el modo multijugador asume el papel de un soldado y enfréntate hasta a siete enemigos en una batalla a puntos por el control de cada mapa. Hay VS (o mechas, como prefieras), armas escondidas y un sinfín de posibilidades dentro del mapa incluido en esta demo. Lo que importa es el instinto de supervivencia. Eso sí, para poder disfrutar de esta demo vas a necesitar estar suscrito al servicio Gold de Xbox Live que te da acceso al juego online multijugador.

Controles

Que no te queden las manos frías.

 MOVER/AGACHARSE

 APUNTAR/CARGAR

 VISTA/LINTERNA

 SALTO

 GOLPEAR

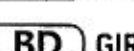
 TIROLINA

 CAMBIAR ARMA

 GRANADA

 DISPARO

 GIRO IZQUIERDA

 GIRAR DERECHA

Lo mejor

Controla poderosos robots en un extenso mapa en el que lo único que podrá pararnos es un disparo entre las cejas.

CALENTITO

No descuides tu temperatura cuando pases un buen rato al aire libre. No sólo los golpes de los enemigos te quitan energía, también el hecho de caminar a una temperatura extrema. Revienta depósitos para coger power-ups.



DOS MODOS DE JUEGO

Eliminación y eliminación por equipos son los modos de juego disponibles. en el primero estarás en un campo de batalla en el que todos son enemigos —entre ellos también—. En el segundo, lo mismo, pero con colegas.



BUSCA EN LA NIEVE

Existen puntos concretos del mapa en los que van a aparecer nuevas armas, algunas de ellas muy poderosas. Lo más potente que vas a encontrar es el lanzamisiles, muy apto si vas en un VS. Pesa mucho.





¡JUEGA YA!

TONY HAWK'S PROJECT 8

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION | **DES:** NEVERSOFT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** SÍ |

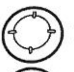


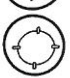


PARA LA GENTE NORMAL la calle no es más que el espacio entre el lugar de salida y el de destino, pero, gracias al cielo, vale para un millón de cosas más. Y eso es lo que podrás probar en esta demostración del juego de *skate* por excelencia. Un parque repleto de vida y "aparatejos" en los que se pueden hacer maravillas con un poco de imaginación y una tabla con cuatro ruedas. ***Tony Hawk's Project 8*** no es más que el principio de la revolución en el género y sólo hay que echar a rodar para comprobarlo. Montones de misiones, habilidades y posibilidades en un espacio tan reducido que es casi imposible meter más cosas. Y sin olvidarnos del *Nail the Trick* o la cantidad de minijuegos que pueden hacer que perdamos horas jugando a una simple demo. Y esto sólo es una pequeña muestra de lo que hay....

Controles

Domina la tabla y sé el mejor skater

 MOVER PERSONAJE

 CÁMARA

 MOVER PERSONAJE

 OLLIE-SALTO

 TRUCOS DE COGER (GRAB)

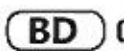
 TRUCOS DE VUELTAS (FLIP)

 GRINDAR

 REVERSO (REVERT)

 REVERSO/GIRO

 GIRAR IZQUIERDA

 GIRAR DERECHA

Lo mejor

Siente la libertad total entre tus dedos y patina según tus propias normas sin temor a que los "azules" te multen

MISIONES A TUTIPLÉN
Encontraremos montones de personas deseosas de hablar con nosotros y pedirnos favores, no les hagamos un feo y completemos cada una de sus peticiones.

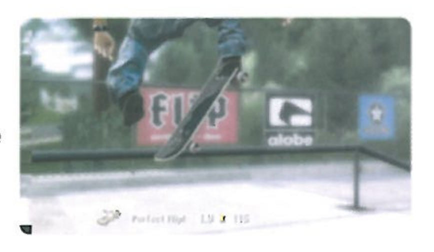


CLASIFICACIÓN ONLINE
Aun a pesar de tratarse de una demo podremos almacenar nuestras puntuaciones en Xbox Live y compararlas con nuestros amigos.



CAÍDAS CON PREMIO
Cada vez que nos caemos al suelo aparecerá el coste de la curación. El récord en la redacción es de 74.890 dólares.

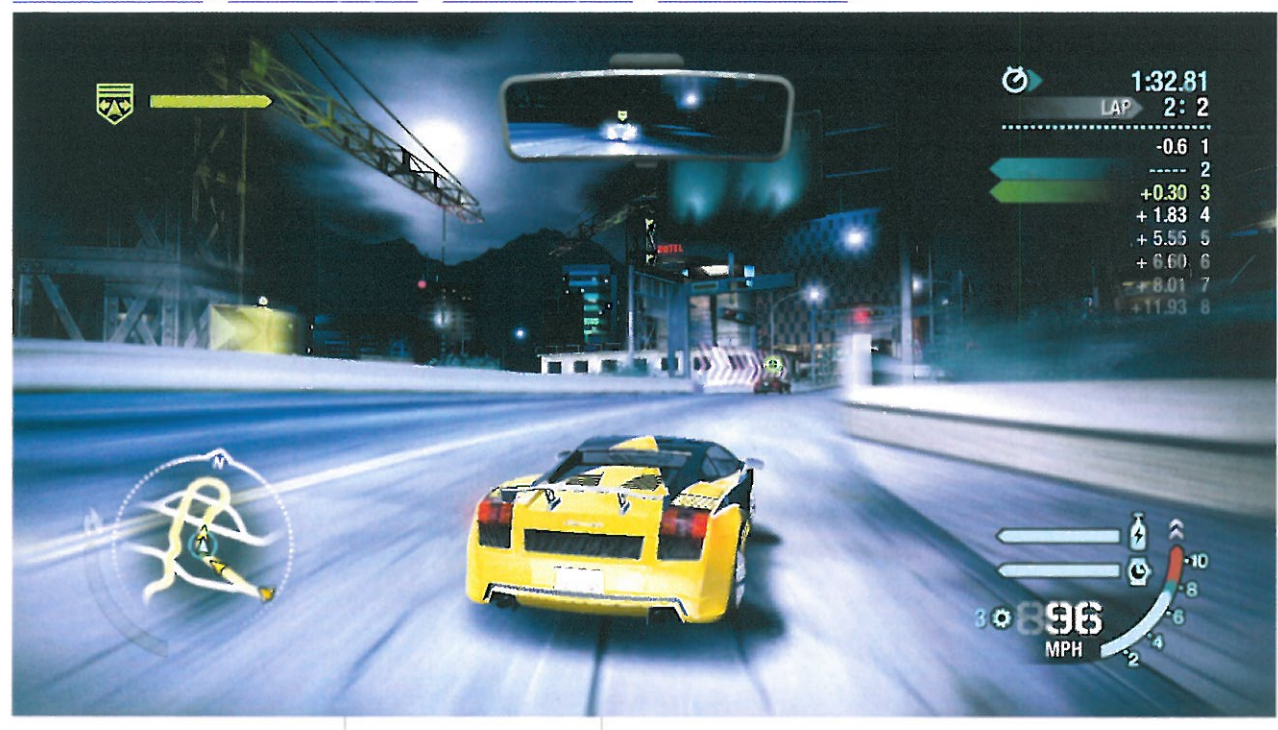
NAIL THE TRICK
Pulsando ambos sticks entramos en el modo Nail the Trick, donde creamos nuestro propio truco sobre la marcha y a cámara lenta.





¡JUEGA YA!
NEED FOR SPEED CARBONO

LA DEMO, AL DETALLE
EDITOR: EA | **DES:** EA | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |

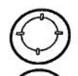


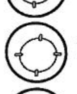


CALMA LOS NERVIOS, la mujer frente a ti está sujetando un par de bengalas y te mira con deseo... No estás en un concierto de algún grupo musical de mala muerte, sino a punto de apretar a fondo el acelerador y comenzar una carrera en el nuevo lanzamiento de la saga de carreras y *tuning* de la canadiense *Electronic Arts*.
Elige tu coche entre los tres disponibles, tunéalo a tu gusto para sentirlo como tuyo y lánzate al asfalto, apurando en cada curva y ganando esos metros que, a la postre, son los que diferencian a los ganadores de los que simplemente lo intentaron.
Y por si todo esto fuera poco, si eres lo suficientemente hábil al volante puede que merezcas ir al cañón, donde se verá si de verdad tienes lo que hay que tener para mantenerte en la carrera y no caer colina abajo.

Controles

Apura la frenada y llega el primero.

 CONTROL DEL COCHE

 MARCHAS

 GPS

 FRENO DE MANO

 NITRO

 RALENTIZAR EL TIEMPO

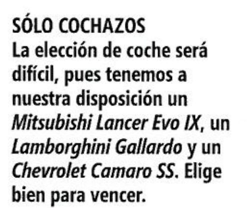
 SOCIO

 FRENO

 ACELERADOR



MIRAR ATRÁS
SELECCIÓN DE VISTA



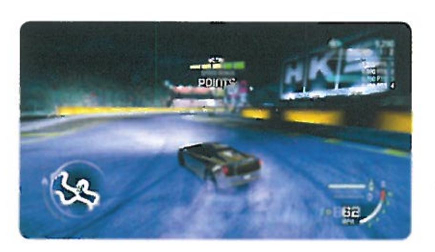
Lo mejor

La recompensa final en el cañón es una carrera de ésas que hacen salir el pelo en el pecho. ¿Podrás llegar a ella?

CONFÍA EN TU SOCIO
En la carrera principal tendremos a *Neville* ayudando, un bloqueador que parará los pies a quien quiera adelantarnos. Le tendrás que avisar presionando el botón Y en el momento adecuado.



SÓLO COCHAZOS
La elección de coche será difícil, pues tenemos a nuestra disposición un *Mitsubishi Lancer Evo IX*, un *Lamborghini Gallardo* y un *Chevrolet Camaro SS*. Elige bien para vencer.



CUIDADO CON EL BORDE
En la carrera en el cañón hay que tener cuidado en las curvas: una mala frenada y correrás cuesta abajo. Se acabó el juego, amigo. Y no hay otra oportunidad, tendrás que intentarlo de cero otra vez.





¡JUEGA YA!
TIGER WOODS PGA TOUR 07

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** EA | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO |

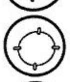




PUEDE QUE LA PALABRA GOLF te suene sólo a automóvil o que el único tigre que conozcas sea el de Bengala, pero eso no impide probar las virtudes del mejor juego de este soporífero, para muchos, o apasionante, para otros tantos, deporte gracias a la demo que te ofrecemos. Cuatro hoyos en los que practicar nuestro *swing* de una manera mucho más activa de lo que suele ser habitual en el género, moviendo el *stick* derecho como si fuera una extensión de nuestros brazos. Una vez hecho esto, sólo queda saber si nuestro tiro irá a tomar vientos, partirá la espalda de algún pobre e incauto espectador o si, por el contrario, merecerá los aplausos del público por haber sido preciso y potente. Después de esta demo —que se hace muy corta— aprenderemos lo que es un *bunker* o que la calle no es la vía adyacente a la pista, y puede que incluso hasta nos acabemos aficionando a jugar con el Tigre.

Controles

Maneja a Tiger en pocos pasos

 GOLPEAR

 CAMBIAR GOLPE

 APUNTAR

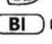
 VISTA

 ZOOM

 CAMBIAR PALO

 VER OBJETIVO

 CAMBIAR PALO

 CAMBIAR PALO



BI CÁMARA INVERSA

BD CAMBIAR CÁMARA

Lo mejor

Mantén la calma, relaja los brazos, mueve para atrás el stick y golpea la bola con todo lo que tienes

HOYO EN UNO
Cada uno de los cuatro hoyos que tendremos a nuestra disposición contará con un tipo de ambientación diferente y ¡ojo! eso afectará a nuestro juego. Ten en cuenta también condiciones externas, como el viento.



LA MIRADA DEL TIGRE
Como buen protagonista del juego (para eso se le pagan los derechos) en esta demo sólo podremos controlar a *Tiger Woods*. Eso sí, vamos a poder observar que la representación del golfista es extraordinaria.



MÁXIMA POTENCIA
El primer golpe ha de ser siempre con todas nuestras fuerzas. De esta forma nos aproximaremos al green desde el que podremos embocar. Luego hemos de medir un poco más los golpes para hacer un papel digno.







BUEN VIAJE, CABLES.

BUEN VIAJE.

LA NUEVA GENERACIÓN ES UN MUNDO SIN CABLES. Siéntete en libertad, tu tienes el control donde quieras. Con los auriculares inalámbricos, el volante de carreras inalámbrico con sistema Force Feedback, los mandos inalámbricos y demás accesorios optimizados para Xbox 360,™ podrás seguir jugando sin dejar de moverte. xbox.com













¡JUEGA YA!
STREET FIGHTER II

LA DEMO, AL DETALLE
EDI: CAPCOM | **DES:** CAPCOM | **JUG. DEMO:** 1-2 | **XBOX LIVE:** NO



Lo mejor

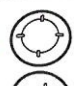
El mayor clásico de lucha, ahora disponible en Xbox Live

RYU VS GUILE
En esta demo jugable podremos elegir entre cualquiera de los dos emblemáticos personajes con todos sus movimientos. La lucha será encarnizada. ¿Ganarán los Hadoukens o los Sonic Booms?

HUBO UN ANTES Y UN DESPUES DE STREET FIGHTER II en el género de la lucha y de los videojuegos. Todos hemos gastado nuestros cuartos en un salón de mala muerte para acabar con Bison. Eso es ahora posible gracias a nuestra demo, que nos hará recordar aquellos tiempos.

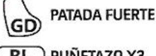
Controles

Tener bien aprendido hacia dónde irán los guantes puede facilitar las cosas

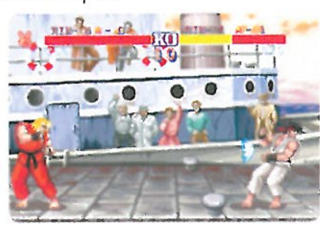

MOVIMIENTO DEL PERSONAJE
NO SE USA
MOVIMIENTO DEL PERSONAJE


A PATADA FLOJA
B PATADA MEDIA
X PUÑETAZO FLOJO
Y PUÑETAZO MEDIO





GI PUÑETAZO FUERTE
GD PATADA FUERTE
BI PUÑETAZO X3
BD PATADA X3







PAC-MAN



LA DEMO, AL DETALLE
EDI: NAMCO | **DES:** NAMCO



Lo mejor

Un juego arcade tan conocido que no necesita explicación de ningún tipo

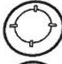
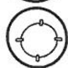
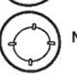
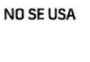


PASTILLITAS DE COLORES
Cuando los fantasmas te tengan acorralado no hay mejor escapatoria que un buen ataque. Toma la pastilla más grande y corre tras ellos mientras duren sus efectos para darles de su propia medicina.

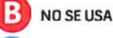


OTRO DE ESOS CLÁSICOS QUE RESISTEN el paso del tiempo sin llegar nunca al olvido. El personaje bandera de Namco e insignia de toda una generación también está en el Arcade y, como no podía ser de otra forma, en nuestras demos. Para que los más talluditos recuerden cómo empezaron en el mundillo y los jovenzuelos disfruten del mítico comecocos.

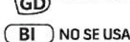
Controles

CONTROL
NO SE USA
NO SE USA

A NO SE USA
B NO SE USA
X NO SE USA
Y NO SE USA



GI NO SE USA
GD NO SE USA
BI NO SE USA
BD NO SE USA

GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

LA DEMO, AL DETALLE
EDI: BIZARRE CREATIONS | **DES:** BIZARRE CREATIONS



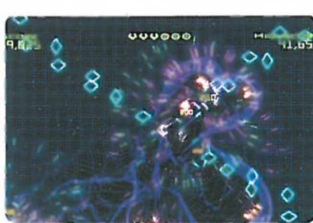
Lo mejor

Simple, pero tan adictivo que ha supuesto una pequeña revolución



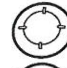
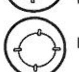
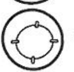


NO PARES
Si tenemos intención de seguir vivos, el mejor truco o consejo que se puede dar es no parar de moverse en ningún momento. De lo contrario, los enemigos se nos lanzarán cual sanguijuelas sedientas de sangre.



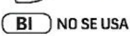
TODOS LOS JUEGOS DEBERÍAN SER COMO ÉSTE. Algo simple, rápido, casi tan obvio que parece una tontería, pero tan intuitivo que no se puede parar de jugar hasta superar la puntuación de nuestro colega. Aunque las clasificaciones son sólo para el juego completo. Mientras tanto, podremos entrenar para, llegado el momento, dar la talla ante el mundo.

Controles




MOVIMIENTO DEL PERSONAJE
DISPARO
NO SE USA




A NO SE USA
B NO SE USA
X NO SE USA
Y NO SE USA



GI NO SE USA
GD NO SE USA
BI NO SE USA
BD NO SE USA

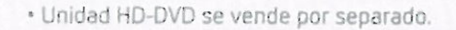
HD-DVD player

Disfruta con Xbox de tus nuevas películas en Alta Definición.

¿A qué esperas?

¡NOVEDAD!
Por sólo
199,99€
(P.V.P. recomendado)

- Disfruta ya de tus películas en Alta Definición con el HD-DVD Player y descubrirás más prestaciones; una inimaginable calidad de imagen, mejores canales de audio para que disfrutes como nunca de lo último de la era digital y de la integración Multimedia.
- Reproducción compatible con Full HD, resolución 1080p.
- Reproductor HD-DVD con mando a distancia universal.
- Descarga contenidos online, complementa tu película favorita con mayores extras y en HD. (Dependiendo del título de la película)
- Unidad HD-DVD se vende por separado.





PASA DE NIVEL





EDITOR: NOBILIS IBÉRICA | **DES:** TOP WARE | **JUG:** 1 | **XBOX LIVE:** COOPERAT. | **LANZAMIENTO:** Abril 2007

¡NUEVO JUEGO!

TWO WORLDS

Si *Oblivion* es el juego mejor valorado para Xbox 360 del momento, ¿por qué no hecer otro *Oblivion*?

LOS RPG NO TIENEN MÁS HISTORIA que la que cuentan. Héroes que se construyen a sí mismos, se pelean con todo lo que se les pone delante, viajan de un sitio a otro y conocen a gente rara. Lo que les hace espectaculares es que haya montones de objetivos para resolver —los cumplamos o no—, cientos de frases que salen de las bocas de nuestros personajes, gran cantidad de personajes no jugables que se relacionan con el nuestro y escenarios cada vez más amplios, más variados y mejor hechos. ***Two Worlds*** ha ido directamente a cumplir con todos estos requisitos para convertirse en uno de esos juegos deseados por la gran mayoría del público. Somos los elegidos para definir el futuro del universo. Hasta allí hemos llegado impulsados por la fuerza del temible Aziraal, el maestro del caos y la destrucción. Tendremos que ganarnos una reputación entre la población de Arborena para poder pintar algo y decidirnos entre luchar contra Aziraal y sus demoníacas criaturas o apuntarnos a su oscura causa.
Para ello podremos optar por una de las cinco escuelas de poder: Agua, Aire, Fuego, Tierra y Necromancia, aunque siempre podras rectificar sobre la marcha y mejorar tus habilidades en una u otra escuela. Eso será ***Two Worlds***, una batalla por la supervivencia en un mundo de 52 km^2 y 38 km^2 más bajo tierra recorriendo cuevas, mazmorras y cavernas. Un viaje en el que decidiremos quiénes somos y de qué lado estamos, recorriendo castillos, ciudades, aldeas..., a pie o a caballo, usando nuestro verbo o nuestro acero para hacernos con el respeto de todos y llegar a poder retar al propio Aziraal.



ARBORENA: UN ESCENARIO PARA PERSERSE

Arborena es el mundo en el que se desarrolla la historia de nuestro héroe y que nos proporciona unos 52 kilómetros cuadrados de extensiones para recorrer. Además de 38 kilómetros cuadrados bajo tierra. En este extenso mundo podremos ver que cambia la vegetación dependiendo de las zonas, cambia el paisaje de la costa y del interior y existen un montón de castillos, aldeas y ciudades a las que ir.



GRANDES CIUDADES DE LOS 'DOS MUNDOS'

Las seis ciudades de los Dos Mundos son Tharkbain, Cathalon, Qudinaar, Ashos, GorGamaar y Oswaroth. Además encontraremos 10 pequeños pueblos y 10 asentamientos.
En cada una de las ciudades habrá un tipo de ser: orcos, humanos, mercaderes o los viejos hombres lagarto, entre otros.

MONTA A CABALLO

Desplazarse en este tipo de juegos suele ser incómodo por el hecho de tener que recorrer grandes distancias. En *Two Worlds* podremos utilizar caballos para movernos —quién sabe si también podremos domesticar algún dragón de los que hemos visto pululando por el juego—, además de las 20 puertas de teletransporte. Carros tirados por caballos y otros vehículos también estarán a nuestro alcance.





BOSQUES Y MONTAÑAS

Hasta 8 tipos de paisajes diferentes podremos recorrer: bosques, montañas, cumbres nevadas, llanuras, desiertos, vertederos, playas y ciénagas. En cada una de ellas habrá especies animales autóctonas que podremos cazar y comer para mantener la vitalidad de nuestro héroe, pero para ello tendremos que cocinarlos primero. No dejes de utilizar tus armas para acabar con ellos, no son tan fáciles de batir.



ÁRMATE HASTA LOS DIENTES

El inventario de nuestro personaje es, al principio, desolador. A medida que vayas encontrándote con mercaderes o derrotando enemigos podrás hacerte con armas, ya sea pagando por ellas o adjudicándotelas. Elige muy bien las que quieras utilizar y usa tu dinero para contratar maestros que te ilustren en el arte de su manejo y hazte un experto. Si no tienes armas, mejor dedícate a charlar con quien te encuentres en el camino.



INTERIORES CUIDADOS

Tan importante como los escenarios exteriores son los interiores. En muchas ocasiones llegaremos a ciudades con grandes castillos que podremos visitar. Dentro de ellos encontrarás diferentes tipos de decoración y estilo de construcción en función de sus habitantes. En todos los casos nos recuerdan a estilos históricos de nuestra cultura que viajan de oriente a occidente y cogen lo mejor de cada una.



SERES EXTRAÑOS

La aparición de personajes no humanos no es algo que nos vaya a sorprender, ya que estamos ante un juego de rol típico. Escorpiones gigantes, orcos, enanos o dragones son sólo algunos de los ejemplos que ponemos. En tu camino es probable que te encuentres alguna vez con ellos, o quizá sólo con algunos. Eso depende de la vida que pretendas vivir en tu partida.



ASPECTO VISUAL AL 40%

Según nos han comunicado desde la distribuidora del juego, el aspecto que se muestra actualmente en estas pantallas está a un 40% de su potencial total cuando se finalice el título. Nosotros tuvimos la oportunidad de verlo en movimiento y, a pesar de las cargas, ya se veían elementos espectaculares, como el cielo o la vegetación, que nos sorprendieron.

MÁS DE 150 OBJETIVOS, Y LOS QUE VENDRÁN

Existen más de 150 objetivos diferentes que podrás desarrollar en el juego y que están esperando a ser resueltos. Dependiendo de la profesión que elijas aparecerán adicionalmente algunos objetivos únicos para cada tipo de personaje. Además, es mucho más que probable que las descargas futuras a través de Xbox Live incluyan nuevos objetivos.

Tu Nueva Generación de colegas te está esperando

¿A qué esperas?

¡Hazte ya con tu Xbox 360 y podrás **entrar gratis** en Xbox Live durante 1 mes!

Con Xbox 360 podrás disfrutar junto a tus amigos de una experiencia de entretenimiento digital nunca vista: conecta a la consola un reproductor mp3, cámara digital o consola portátil, y pásalo en grande compartiendo con ellos toda tu música, fotos y videos.

Y si quieres hacer nuevos compañeros de batalla por todo el planeta, entra en Xbox Live, la mayor comunidad virtual del mundo en la que podrás aparecer en rankings online, enviar mensajes en tiempo real y videochatear con todos tus contrincantes.





PASA DE NIVEL



KANE & LYNCH DEAD MEN

YA ESTÁS MUERTO

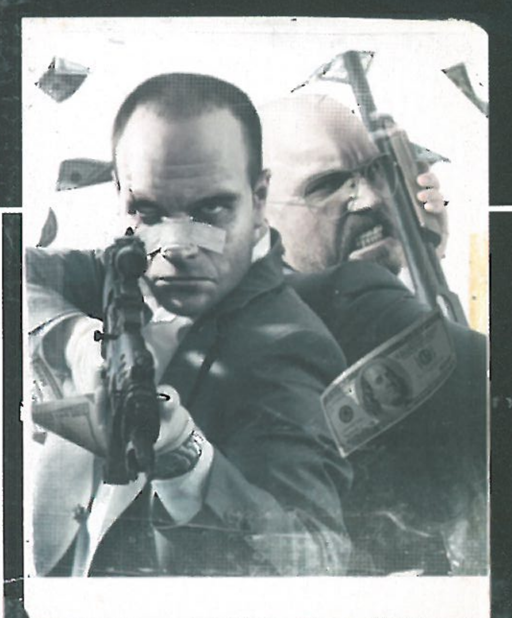
SI TE GUSTAN LAS EMOCIONES FUERTE... ¡PREPÁRATE!



AUTOR:
OXM Clapillo

MUCHOS Y MUY BUENOS títulos son los que ya hay en el mercado para Xbox 360 en el género de los shooters, empezando por el más que conocido Gears of War. Precisamente, este amplio catálogo es el que hace que cada vez seamos más exigentes en este tipo de juegos, esperando que se nos ofrezca algo nuevo. Kane & Lynch nos quiere ofrecer ideas y tramas elaboradas, con algunos ingredientes que seguro llamarán nuestra atención. Por el momento, poco se sabe de la historia o de los detalles del juego, aunque gráficamente estará muy cuidado, con entornos muy detallados, gran cantidad de personajes en pantalla en determinados escenarios, con una inteligencia artificial lograda (cada persona se comportará de forma distinta) y una historia que promete ser compleja y elaborada, por lo que su calidad, a primera vista, parece que conseguirá hacerle destacar en este género, tan explotado en nuestra consola. Ahora lo que nos queda es esperar a ver si se van desvelando más detalles mientras se va acercando su fecha de lanzamiento (en primavera de este año). Mientras tanto, para ir abriendo boca podéis ver alguno de los vídeos de Xbox Live.



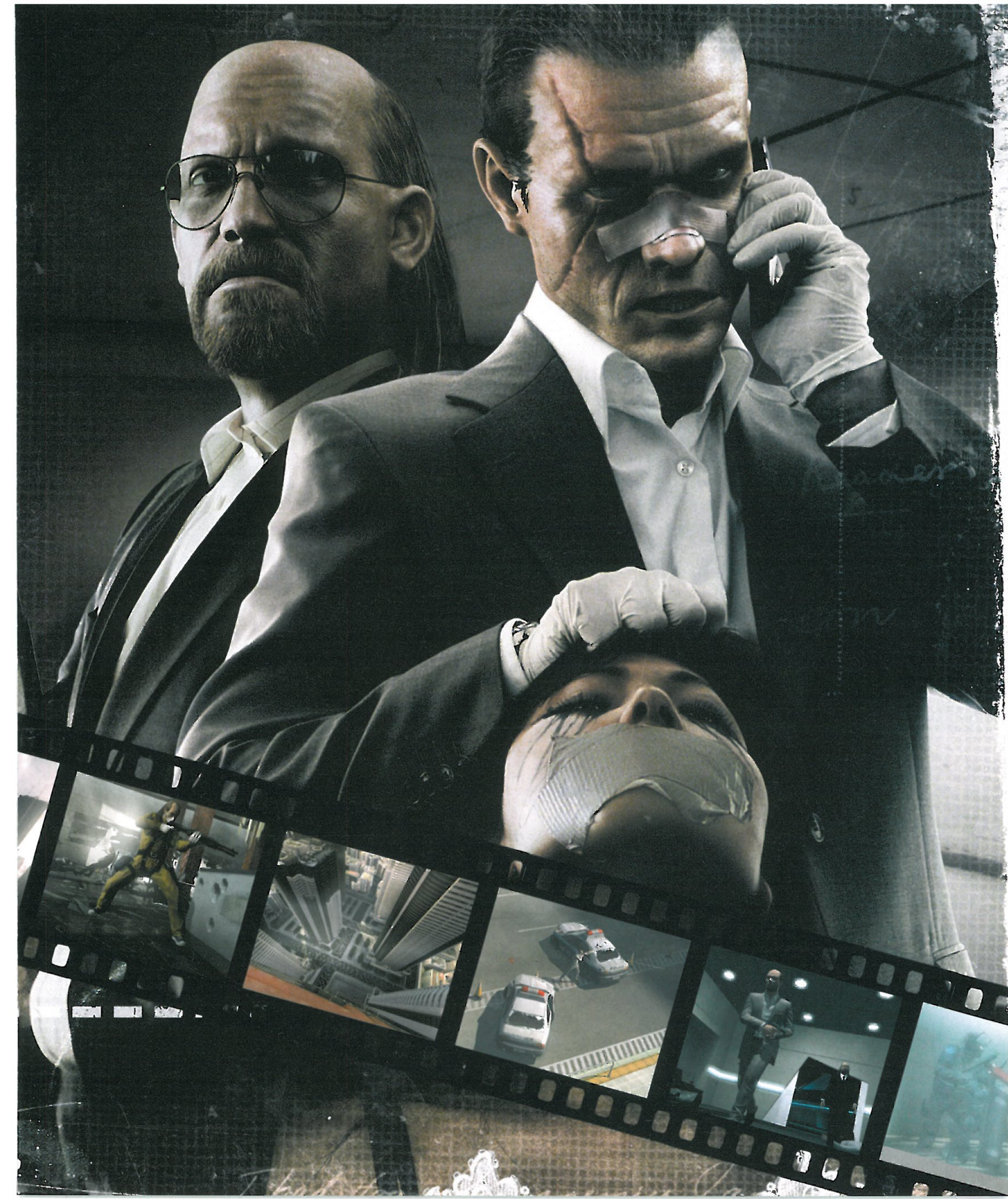


RADIOGRAFÍA DE DOS ASESINOS

DOS ALMAS CONDENADAS A AGUANTARSE, DOS TÍOS IGUAL DE PELIGROSOS

EN TODO MOMENTO controlaremos a Kane (excepto en el modo cooperativo, que cada fugitivo estará controlado por un jugador distinto), uno de los dos personajes protagonistas, que son un poco como el Dr. Jeckyll y Mr. Hyde, totalmente distintos, condenados a aguantarse, ya que se necesitan el uno al otro. Uno de ellos es frío y calculador, mientras que el otro es más visceral, con dos personalidades controladas con medicamentos. El título, que ha sido desarrollado por los mismos creadores de la serie Hitman, tendrá una mezcla de sigilo, con una parte táctica dentro de un FPS (First Person Shooter) lleno de acción.







LOST PLANET TE ESPERA

Manda un SMS con OXM (espacio) lostplanet y participa en el sorteo de los cinco juegos que sorteamos...

TENEMOS 5 JUEGOS PARA TI

TODAVÍA QUEDA INVIERNO, así que, como no queremos que te quedes helado, te vamos a ofrecer un poco de 'caña' para que calientes, al menos, los pulgares. Como no podía ser menos, el bombazo de Capcom ha sido todo un éxito de ventas y de crítica, por lo que nos sabe mal que quienes no lo hayan podido jugar se queden sin hacerlo. En este número te proponemos que empieces a luchar contra el calor en las dos demos de Lost Planet Extreme Condition que te hemos preparado. Pero, como te mereces lo mejor, hemos pensado que lo más correcto era que pudieras optar a tener uno sin gastar un euro; bueno, sí, un euro y pico, pero nada más. Manda un SMS con OXM (espacio) lostplanet al 7788 y entrarás en el sorteo de los cinco Lost Planet que tenemos para ti. ¡Suerte!

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN DESARROLLO

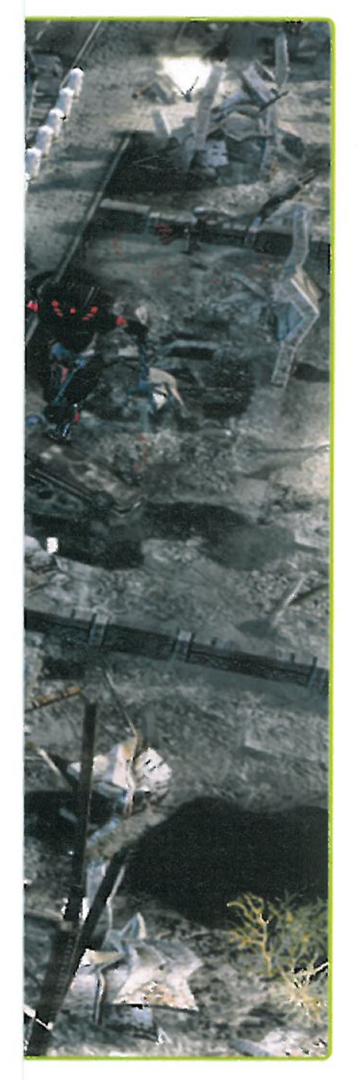
EDITOR: ELECTRONIC ARTS **DESARROLLADOR:** EALA **JUGADORES:** (MIN 1-2) **XBOX LIVE:** (MIN 2) **LANZAMIENTO:** 2007


NUEVO JUEGO

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Estrategia de ratón y teclado para el blanco mando de la consola de Microsoft

EL HECHO DE QUE LA MEJOR ESTRATEGIA para compatibles llegue a Xbox 360 esclarece mucho cómo están las cosas. Los desarrolladores eligen cada vez más la consola de Microsoft como punto de partida para asaltar a una audiencia muy distinta. Eso es muy bueno, ya que nos provee de géneros y franquicias que, de otro modo, no llegaríamos a catar. Es el caso que nos ocupa con este *Command & Conquer*, una de las sagas con más solera en su género y uno de los bestsellers asegurados desde que la primera entrega fue publicada en el ya lejano año 1995. En aquel juego encontrábamos una encarnizada lucha entre dos facciones: los GDI y el NOD por el control del Tiberium, la gasolina de este mundo para entendernos. GDI es algo parecido a la ONU, mientras que NOD son extremistas religiosos enmascarados bajo una gran corporación y, claro, van a usar la Tierra como patio de colegio para sus luchas. Pero para esta tercera parte se rumorea que el amigo fuertote tomará parte en la pelea; es decir, que habrá una tercera facción en liza y se cree que se trata de una raza alienígena atraída por la potencia del Tiberium. La versión para 360 va a incluir un gran número de mejoras exclusivas respecto a la de PC. Podemos destacar modos de juego sólo en Xbox Live, como *Capturar la bandera* y *Asedio* o las batallas a online con facciones controladas por la IA del propio juego. Además, se irán publicando a través del bazar nuevos mapas, temas e imágenes de jugador. Tal y como se ha hecho con el otro título de estrategia para Xbox 360, *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II*.





El tal Conrad
jó demasiado
a *Halo* de
pequeño.



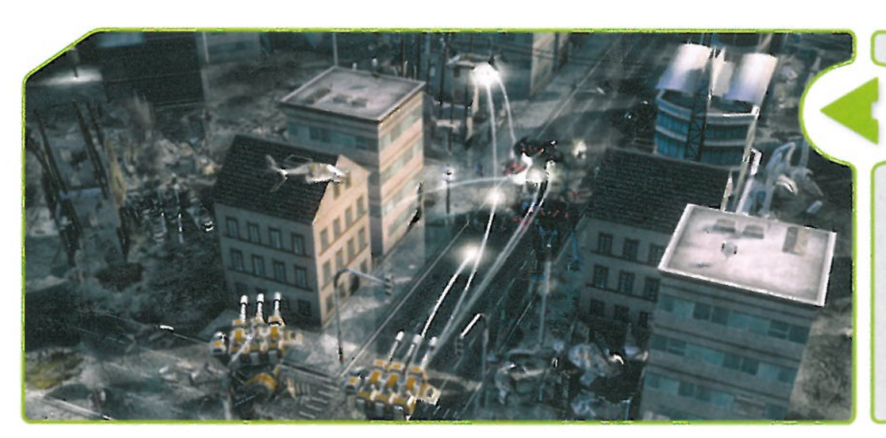
INTELIGENTE

C&C 3 da un paso más en la inteligencia de nuestros enemigos, permitiéndonos seleccionar el tipo de adversario que vamos a encontrarnos para las batallas multijugador con *IA*. Además, siempre estará la opción de simplemente dejar que la consola use sus propias tácticas y se adapte a nuestra manera de jugar, obligándonos así a dar lo mejor que tenemos para alzarnos con la victoria.



A LOS MANDOS

El esquema de control que se utilizará es una evolución del usado en *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II,* algo más simplificado.
Este sistema demostró ser brillante, pero con una curva de aprendizaje algo empinada, que hacía de los primeros niveles algo caótico. En esta ocasión, tendremos la oportunidad de ir aprendiendo de una forma más suave, lo cual garantiza nuestro éxito.



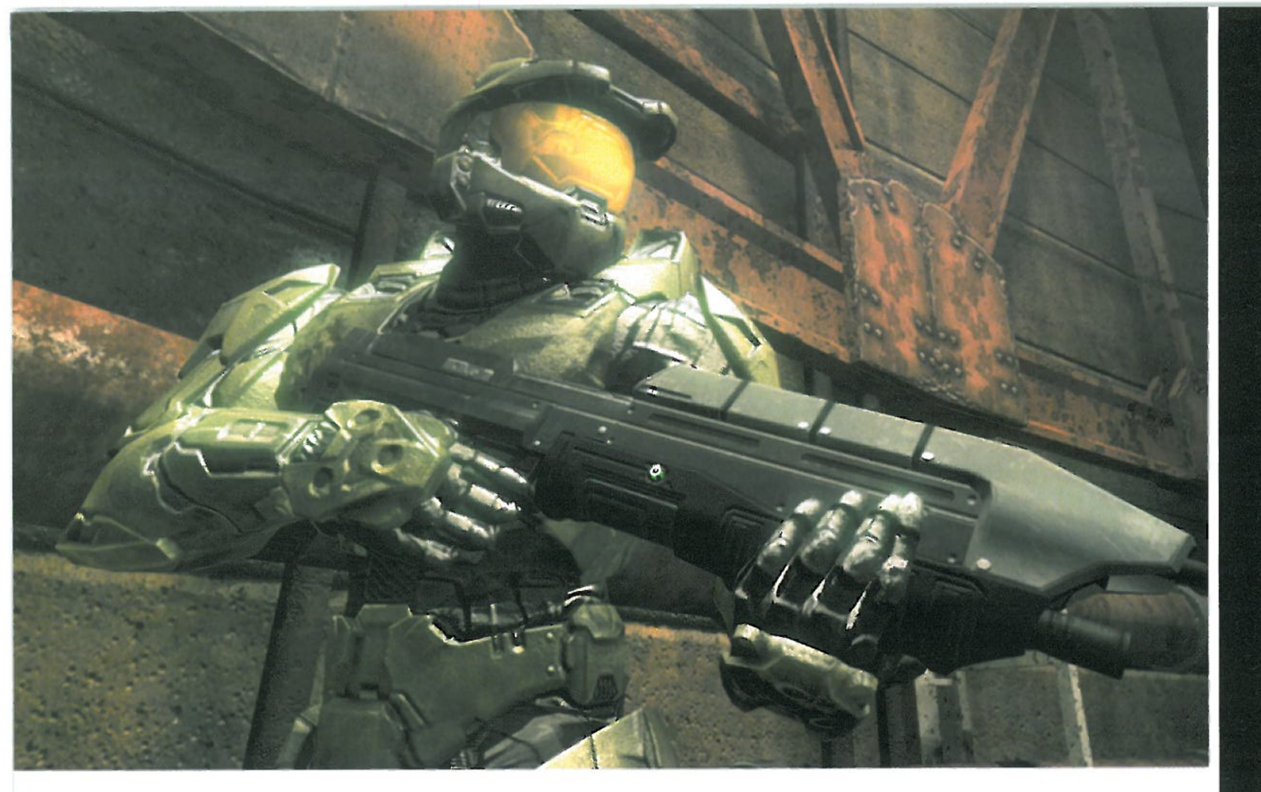
ESTRATEGIA EN ALTA DEFINICIÓN

Gozará de un acabado visual extraordinario, repleto de detalles, como efectos de luz dinámicos, un sistema de partículas que convierte las explosiones en algo casi real y un detallado modelado de las unidades en pantalla. Para las escenas cinemáticas se ha contado con actores de las series *Perdidos*, *House* o *Battlestar Galactica*.



CONQUISTA EL UNIVERSO

Los nuevos modos de juego en Xbox Live nos obligarán a crear nuestro ejército antes de que empiece la batalla sin preocuparnos de nada más. Mientras que *Capturar la bandera* nos hace devolver una bandera escondida en medio del campo de batalla, *Asedio* nos somete a un ataque intensivo en la fortaleza que hayamos construido en los cinco minutos de plazo.



¿QUIERES JUGAR CON HALO 3?

LO PROMETIDO ES DEUDA. Si te mueres por probar ***Halo 3*** y no has llegado a ninguna de las posibilidades que Microsoft habilitó a través de algunas páginas web, nosotros te damos la posibilidad de que des rienda suelta a tu sentimiento de destrucción y te pongas a repartir con el Jefe Maestro al mando. Sorteamos 10 *Crackdown*, un juegazo que analizamos en la página 72 y que viene con sorpresa. Nada más y nada menos que códigos de acceso a la beta del videojuego más esperado de todos los tiempos. Así que ya sabes, sólo tienes que enviar un SMS con la palabra clave OXM (espacio) betahalo al 7788 —coste del mensaje 1,2 € + IVA— y cruzar los dedos. De momento, ve desempolvando el arsenal.

COMUNIDAD XBOX 360

Manda un SMS con 'OXM (espacio) betahalo' y entra en el sorteo de los diez accesos que sorteamos...





EL E3 SERÁ A PARTIR DEL 2007 'E FOR ALL EXPO'

EL SUCESOR DEL E3 ya tiene nombre. IDG World Expo ha elegido "E for All Expo", en referencia a la naturaleza abierta de la feria y el que será para todos los públicos, como el futuro del E3. E for All se celebrará entre el 18 y el 20 de octubre en Los Ángeles y estará abierta al público en general, con la posibilidad de que los asistentes prueben los últimos juegos y consolas.

EN BREVE

Más protección para los pequeños

A través de un comunicado, Amnistía Internacional reclama al Gobierno una legislación específica para proteger el acceso a los videojuegos con contenidos no recomendados para menores. Según la ONG, "el Gobierno delega la protección de los menores en las empresas privadas de videojuegos y no hace nada por protegerlos, violando sus derechos".

ESDLA: El Concilio Blanco, ¿parado?

Se comenta en Internet, a raíz de la inactividad de sus creadores, que el desarrollo de El Señor de los Anillos: El Concilio Blanco podría haber sido detenido, que no cancelado, dejando una puerta abierta a que sea reanudado en el futuro. ESDLA: El Concilio Blanco iba a ser un ambicioso juego de rol con semejanzas a la saga The Elder Scrolls.

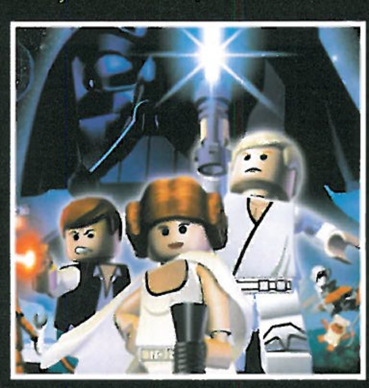


¿Nos hemos vuelto locos o qué?

El conocido abogado estadounidense Jack Thompson ha iniciado su cruzada personal contra GTA IV meses antes de que el juego salga a la venta. Y para que su campaña no fracase como las anteriores (Canis Canem Edit fue su último objetivo) ha pedido ayuda a Bill Gates para impedir que el juego llegue a las tiendas.

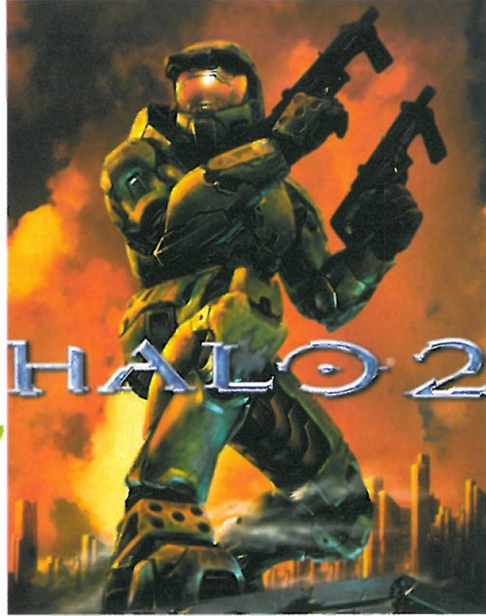
Traveller's Tales compra Embryonic

La veterana desarrolladora británica, responsable de exitosas series como Lego Star Wars y Crash Bandicoot, ha adquirido la compañía Embryonic Studios, un firma fundada hace dos años por Nick Elms, antiguo Warthog y Digital Anvil. Elms es el responsable de títulos como Privateer, Brute Force y Starlancer, junto a licencias como Harry Potter y la Piedra Filosofal, Star Trek: Invasion...



NOTICIAS





HOBERMAN, EL 'GONZO' DE BUNGIE, CREA CERTAIN AFFINITY

Su estudio ya trabaja en un pack de mapas multijugador y en un título exclusivo para 360

Hasta la llegada de Gears of War a finales del año pasado, Halo 2 conservaba entre otras cosas, el mérito de ser el título más jugado en Xbox Live durante más de dos años seguidos, gracias a sus acertados niveles multijugador. El equipo de Bungie responsable de estos mapas estába liderado por Max Hoberman, que anunció recientemente públicamente la creación y dirección de su propio estudio, Certain Affinity, así como los dos proyectos que ya están en pleno proceso de desarrollo. El primero de ellos es un nuevo pack de niveles multijugador para Halo 2, que será lanzado probablemente durante la primavera de 2007, y el segundo, un juego exclusivo para Xbox 360 del que no se han revelado detalles todavía pero que ya está despertando mucho interés. Hoberman se marcha de Bungie tras una larga carrera profesional en Bungie de cerca de 10 años.

NOTICIAS

Un nuevo modo de juego para UEFA Champions League 2006-2007

EA confirma que se tratará de cartas coleccionables que mejorarán nuestro equipo

La versión para Xbox 360 de UEFA Champions League 2006-2007, el título oficial de la competición que editará Electronic Arts y que saldrá a la venta el próximo 23 de marzo, incluirá un nuevo modo de juego a través de cartas coleccionables, el llamado Ultimate Team, que servirá para desarrollar a nuestro equipo, complementando la forma de juego tradicional. Las cartas coleccionables nos permitirán configurar a todos los miembros del equipo, para adecuar las diferentes estrategias. Se puede construir el equipo conectándose online para intercambiar o conseguir nuevos jugadores, jugadas y estrategias, entrenamientos, etc. Algunas cartas pueden usarse incluso durante la partida para potenciar características y habilidades de jugadores o de todo el equipo. Igualmente, en la consola de Microsoft, se permitirán partidas para hasta ocho jugadores, contará con contenido desbloqueable, y física independiente para el balón.



EN BREVE

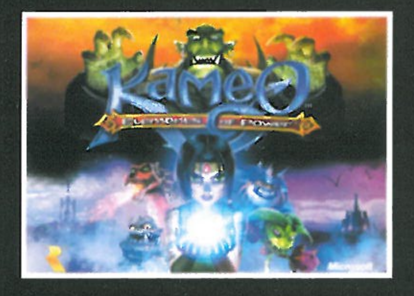
Un Guitar Hero II mejorado para Xbox 360

Según ha publicado recientemente la página web www.teamxbox.com, una persona de la desarrolladora afirma que el título contendrá 74 canciones, las 64 iniciales de la version de PS2 más otras 10 exclusivas, entre las cuales se incluirán Billion Dollar Babies (Alice Cooper), Dead! (My Chemical Romance), Hush (Deep Purple), Life Wasted (Pearl Jam), Rock N Roll Hoochie Koo (Rick Derringer) . Aparte de temas, imágenes de jugador y demás, han confirmado la descarga de nuevas canciones para jugar. Asimismo, la página afirma que el mismo día de la salida del juego ya habrá un pack de canciones disponibles para que podamos disfrutarlo desde el primer día.



Más cambios en RARE tras la compra por parte de Microsoft

La adquisición de Rare ha traído títulos exclusivos a Xbox y 360 como Grabbed by the Ghoulies, Kameo, Perfect Dark Zero, Viva Piñata... También un duro golpe para Nintendo, ya que la firma contaba con muchos títulos que se estaban desarrollando para la marca nipona. Pero también se han producido salidas, muchas salidad. Los últimos en salir han sido los hermanos Stamper, que han abandonado la empresa en busca de nuevos retos y opciones para sus carreras. Los Stamper se suman a otros grandes que han sido absorbidos a raíz de la compra, como Kevin Bachius (padre de Xbox, hasta una larga lista de desarrolladores que estaban en Rare y que han pasado a otras compañías, desde Sony o Nintendo hasta Electronic Arts y grupos propios).



¡YA SOMOS MÁS DE DIEZ MILLONES!

El tío Bill lo dijo en Las Vegas, y anunció un bombazo para el futuro: la TV a través de Xbox 360

LA COSA MARCHA, Y MARCHA BIEN. No sólo somos ya 10,4 millones de fans de Xbox en todo el mundo, sino que Xbox Live está, literamente, barriendo. Así de claro ha quedado el asunto en el Consumer Electronics Show, celebrado en Las Vegas del 8 al 11 de enero. Allí, Bill Gates y Robbie Bach, presidentes de Microsoft y de la división de dispositivos de entretenimiento de la compañía respectivamente, han anunciado bombazos tales como el servicio de televisión mediante Internet IP-TV para 360, que ofrecerá opciones de DVR -grabación de video digital- en los juegos, reproducción de películas y comunicaciones por voz y vídeo. Los usuarios no sólo podrán ver su evento deportivo favorito mientras chatean con sus amigos, sino que también podrán jugar en Xbox Live al tiempo que graban un programa de televisión -empezad a babear hasta que llegue a España-. Bach comentó que "la televisión vía Internet en Xbox 360 y Xbox Live son dos poderosos ejemplos de cómo estamos acercando el mundo de los videojuegos y de la televisión para que sea más sencillo ver, descubrir y compartir contenidos de entretenimiento dentro de una comunidad global de usuarios". I-M-P-R-E-S-I-O-N-A-N-T-E.



¿PARTIDAS ENTRE PCS Y XBOX 360? SÍ, ¡ES POSIBLE!

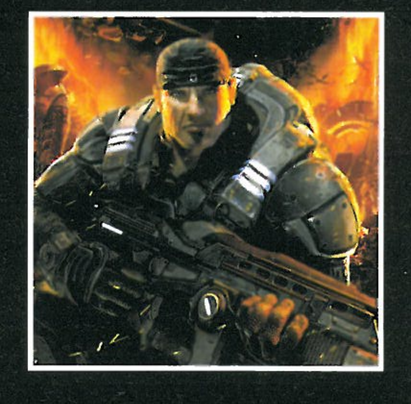
EL FUTURO ESTÁ ESCRITO, O ESA PARECE. Y la verdad es que tiene muy buena pinta. Ya somos 5 millones de jugadores en Xbox Live en todo el mundo, pero podemos ser muchísimos más en un tiempo no muy lejano y gracias al tío Bill. Y es que en el Consumer Electronics Show se han mostrado también títulos de PC que corren con el nuevo sistema operativo Windows Vista, pero el que nos ha dejado más intrigados y esperanzados ha sido, sin duda, Shadowrun. Y todo porque ya se ha confirmado que permitirá partidas entre usuarios de PC y 360 a través de Internet. ¿Un simple guiño a la comunidad de PC? ¿Una apuesta de futuro? Lo que está claro es que Shadowrun servirá para testear la conexión PC-Xbox 360, y como salga bien... ¡Imaginad poder hacerles morder el polvo a los fanáticos de los teclados!

La revisión de 360 se puede llamar Zephyr

Según comentan numerosas páginas de la red, Microsoft podría estar actualmente diseñando un nuevo modelo de Xbox 360, con nombre en clave Zephyr (recordemos que el nombre en clave de la actual fue Xenon). Al parecer esta nueva versión incluiría un nuevo microprocesador de 65 nm, ciertas revisiones en el hardware, puerto HDMI con capacidad de reproducción de películas y juegos a 1080p y un disco duro de 120 GB, con la posibilidad de venderse conjuntamente o no. Con todas estas mejoras la máquina podría ser más silenciosa y se calentaría menos, así como tener una ligera reducción de su precio, si bien por el momento son simples rumores y no existe nada confirmado.

Dos nuevos niveles gratis para Gears of War

Epic Games se ha decidido a ofrecer el primer contenido descargable para Gears of War, consistente en dos nuevos mapas multijugador que se podrán descargar gratuitamente junto con un nuevo parche para el juego esta misma semana, concretamente el miércoles. Los nuevos niveles serán Old Bones y Raven Down, que sin duda dejarán satisfechos a aquellos que se conozcan al detalle los mapas incluidos en el juego, mientras que el parche resolverá algunos problemas encontrados por los usuarios de este exitoso título. Por otro lado, también estará disponible en el bazar de Xbox un vídeo de introducción protagonizado por Cliff Bleszinski, diseñador jefe del juego.



GEARS OF WAR, EL PREFERIDO PARA JUGAR EN 2006

La superproducción de EPIC, el mejor juego del pasado año

El blog Major Nelson, de Larry Hryb, director del grupo de programación de Xbox Live, ha publicado recientemente tres interesantes rankings correspondientes a los juegos de nueva generación más jugados en Xbox 360, los juegos arcades más comprados en Xbox Live Arcade, y un tercero con los títulos más jugados de la Xbox Live original. La lista de los títulos de Xbox 360 está liderada por el incombustible Gears of War, que tras su lanzamiento durante el mes de noviembre, se ha erigido por méritos propios como el juego estandarte de la potencia de la máquina de Microsoft. En cuanto al ranking de títulos arcade, la primera posición recae sobre UNO, seguido de Street Fighter II Hyper Fighting. Entre los títulos de Xbox original, Halo 2 continúa como líder indiscutible sobre el resto.

Top 10 Xbox 360



1. Gears of War



2. Hexic HD



3. Cal of Duty 2
4. Ghost Recon 3
5. Oblivion
6. PGR 3
7. Perfect Dark Zero
8. Call of Duty 3
9. UNO
10. Fight Night Round 3
11. Saints Row
12. Geometry Wars
13. Dead or Alive 4
14. Texas Hold'em
15. Madden NFL 07
16. Dead Rising
17. Need for Speed MW
18. Rainbow Six Vegas
19. BFMC
20. Splinter Cell DA

Top 10 Xbox Live



1. UNO



2. Street Fighter II



3. Geometry Wars
4. Marble Blast Ultra
5. Pac-Man
6. Doom
7. Ultimate MK 3
8. Galaga
9. Gauntlet
10. Frogger
11. Bankshot Billiards 2
12. SmashTV
13. Contra
14. Zuma
15. Texas Hold'em
16. Bejeweled 2
17. Feeding Frenzy
18. Small Arms
19. Cloning Clyde
20. Lumines Live!

Top 10 Xbox



1. Halo 2



2. Battlefield 2



3. Star Wars B. 2
4. Madden NFL 06
5. Counter Strike
6. Splinter Cell CT
7. Forza Motorsport
8. Call of Duty 2
9. Ghost Recon 2
10. PGR 2
11. Rainbow Six Vegas
12. NFS Most Wanted
13. Ghost Recon 2: SS
14. Rainbox Six 3 BA
15. Ghost Recon AW
16. Far Cry Instincts
17. Madden NFL 07
18. Conker: Live R
19. Tony Hawk AW
20. RS 4: Lockdown



BIOSHOCK, HASTA JUNIO NADA

Es uno de los títulos más esperados para este 2007

Bioshock es uno de esos títulos que, cuando salen a la superficie, causan una enorme expectación por varios factores. Su temática, física, el acabado de sus entornos, el diseño artístico, su historia, el pedigrí de sus desarrolladores... Desde que una impresionante demo fue mostrada en el E3, las alarmas de jugadores ávidos por descubrir nuevos detalles sobre su rico universo y posibilidades no han hecho más que dispararse, aunque en esta ocasión no sean tan buenas, puesto que Take 2 acaba de anunciar que su lanzamiento se retrasará unos meses más de lo previsto, concretamente hasta junio de 2007. Previsto inicialmente para el primer trimestre de 2007 en formato PC y Xbox 360, Bioshock es un título adulto de acción en primera persona con tintes de rol, investigación y misterio, que se desarrolla en un pasado alternativo de ciencia ficción, a mediados del siglo XX. El lugar recibe el nombre de "Rupture", una utópica ciudad erigida en las profundidades oceánicas y concebida como un paraíso, que se transforma en una decadente y descontrolada pesadilla gracias a la manipulación genética. Escenas terroríficas, una tecnología asombrosa, y un fuerte argumento con tintes morales, conducen este prometedor juego.





INPUT
Mensaje recibido

Ya está decidido, el sorteo navideño está realizado y estos son los resultados. Te deseamos mucha suerte.

¡YA HAY 175 GANADORES!
¿Eres tú uno de ellos?



10 GEARS OF WAR



Diego Martínez	Pamplona
Miguel Ángel Álvarez	Toledo
Jesús Antonio Gómez	Cudillero
Mª Jesús Díaz Díaz	Albacete
Carlos Casas	Madrid
David Ramos	Barcelona
Daniel González	Sevilla
Eduardo Fernández	Barcelona
Antonio Chacón Lira	Cádiz
Félix Vega García	Málaga



10 RIDGE RACERS 6

Juan Luis Rodríguez	Sevilla
Alejandro Crespillo	Málaga
Raúl Olmos Rodríguez	Valencia
Javier Atienza	Sabadell
Vicente Vila	El Astillero
Ricardo López Bleda	Alicante
Pablo Santos	Valencia
Mario Araque	Madrid
Santiago Gutiérrez	Madrid
César Vázquez	Vigo



10 DOAX



David Ortiz	Madrid
Carlos Alberto de Melo	Pineda de Mar
Jaime Gallardo	Barcelona
José Vicente Chicharro	Bétera
José García Méndez	Madrid
David Valenzuela	Barcelona
Rubén Antonio López	Murcia
Remo Jansen	Sevilla
Raúl López Mira	Almería
Jorge Cambronero	Guadalajara



5 FIFA 07




David Feltrer	Barcelona
Daniel Pérez Díaz	Murcia
Joseba Iturbe Reyes	Tolosa
José Luis Sánchez	Córdoba
Juan Alías Cuevas	Valladolid



5 EL PADRINO



Samuel Lamas	A Coruña
Sergio Rojas Fdez.	Barcelona
Pedro Juan Castillo	Castellón de la Pl.
Ricardo Expósito	León
Alfonso Aguirre	Badajoz



5 SDLA LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II



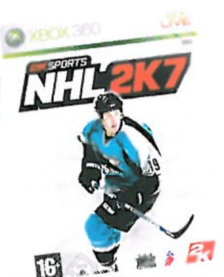
Fco Javier Rivas Padilla	Málaga
Javier Sanchos	Alicante
Sergio Fdez Parrilla	Almería
Unai Garmendia	Barcelona
Fco. Javier Peña	Murcia



5 TIGER WOODS PRO TOUR 07

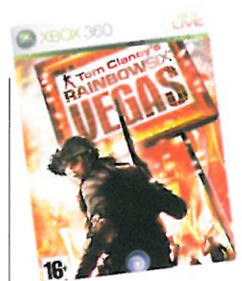


Antonio Ramírez	Gerona
Carlos Lendizábal	Guipúzcoa
Jose María Fdez	Córboba
Ana Sanz Vela	Barcelona
José María Müller	Tenerife



5 NHL 2K7

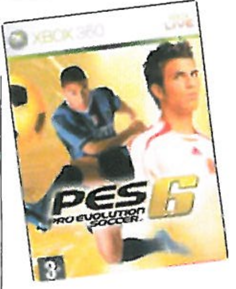
Borja Albiñana Pérez	Mislata
Manuel Jinménez	Valladolid
Carlos Flores Baeza	Gijón
Juan Ávila Muciño	Palencia
Fernando Cruz	Madrid



5 RAINBOW SIX VEGAS



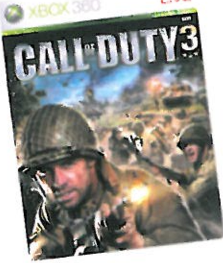
Juan Antonio Barceló	Valencia
Mauricio Ortega Heras	Madrid
Rafael Reyes	Valencia
Ricardo Villavicencio	Segovia
Jordán Orozco	Alicante



5 PROEVOLUTION SOCCER 6



Fco Alfonso Pazos	Pontevedra
Marcos Alvarado	Logroño
Laura Fuentes	Nerja
Gerardo Corona	Madrid
Antonio Quijorna	Madrid



5 CALL OF DUTY 3

Ana Vanesa Osorio	Lloret de Mar
Fco Javier Vázquez	Barcelona
Guillermo Parra	Madrid
Fidel Gutiérrez	Soria
David Pérez	Barcelona



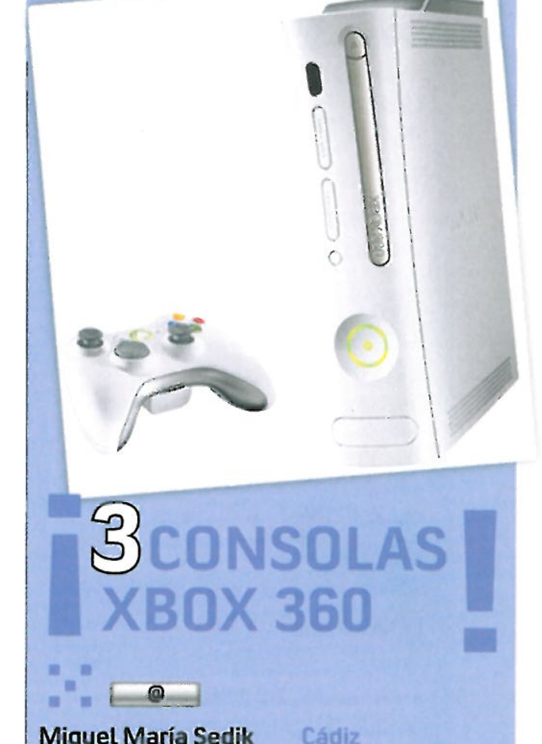
5 DYNASTY WARRIORS 5

Ramón López Martínez	Mondoñedo
Alfonso Carrasco	Madrid
Miguel Gistau	Barcelona
Joaquín Pastor	Soria
Eugenio Antón	Pamplona



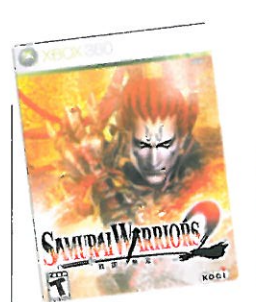
5 ERAGON

Miguel Valiente	Madrid
Pedro Ferreras	Barcelona
Marcial Navarro	Castellón de la Pl.
Susana Arias	Murcia
José Amarzaguío	Bilbao



¡3 CONSOLAS XBOX 360!

Miguel María Sedik	Cádiz
Jesús Cifuentes Guerra	Málaga
Enrique Amor Pulido	Lugo



5 SAMURAI WARRIORS 2



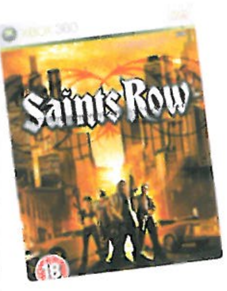
Jordi Ramos Rosales	Gerona
Salvador Mancera	Málaga
David Perdigone	Sevilla
Emilio Lacosta	Tarifa
Álvaro Díaz Ripoll	Gerona



5 TONY HAWK'S PROJECT 8



Rafael Pérez López	Alicante
Félix Valle Benítez	Madrid
Marcos Tena	Madrid
Ignacio Luis Vázquez	Segovia
Óscar Lima	Tarragona



5 SAINTS ROW

Antonio Carcajana	Sevilla
Alejandro Estela	Véjer de la Front.
Pablo Durán	Barcelona
Adolfo Bravo	Alboraia
José Antón Pérez	Toledo



5 EDICIONES LIBROS ERAGON



Lucía de Blas	Valencia
Alfonso Aldomá	Murcia
José Antonio Barranco	Sevilla
David Torres	Sevilla
Carlos Flor	Barcelona



5 KITS DE TABLE TENNIS



José María Marín	Sabadell
Luis Mora Sanz	Lerida
Manuel Valle	Madrid
Vicente Salas	Granada
Gonzalo Martínez	Toledo



1 PACK DE ACCESORIOS JOYTECH

Fernado Guijarro	Soria



¡JOÉ QUÉ FUERTE!

Esas espinitas que se quedaron clavadas...

RETRO-DOLOR

Lo que más duele de que existan un montón de títulos de la Xbox original compatibles con Xbox 360 es que todavía quedan muchas genialidades que no logran la compatibilidad. en nuestro recuerdo quedan Panzer Dragon Orta, JSRF, GunValkyrie,... y tantos más. D.E.P.


XBOX 360 OXM Chema

DARKNESS, DE MIEDO

Desde luego, no se puede negar que las imágenes de ***Darkness*** no sean espeluznantes, y algunas de ellas, incluso, un pelín repugnantes. Un pajarraco con gafas de aviador, con una lengua kilométrica rodeada de abejorros o un caballo famélico con el hocico ensangrentado... Y tú, ¿cómo lo ves?


XBOX 360 Marisol

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

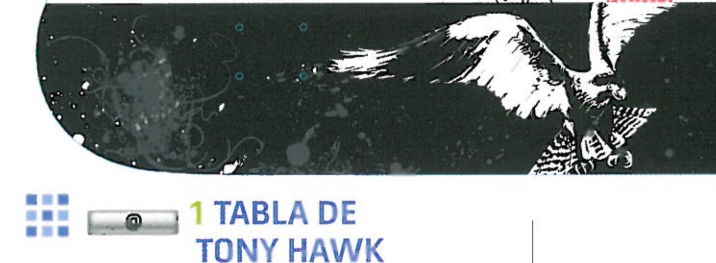
Me pongo de los nervios cada vez que quiero irme de fin de semana y tengo que coger el ladrillo de transformador de la consola. ¿Es que no es posible contar con uno más pequeño pero que ofrezca el mismo rendimiento? El tamaño importa, señores de Microsoft, y cuando cargas con algo, más.


XBOX 360 OXM Marble

ES EL MOMENTO DE 'MATAR'

No entiendo cómo todavía no se ha hecho la última ofensiva de cara al lanzamiento de PS3. Tras una campaña de Navidad realmente espectacular ha llegado el momento de preparar los cañones y 'atacar' por todos los frentes y a todos los perfiles de jugadores. Xbox 360 es superior, no dejemos que otra vez nos la den con papas, por favor.


XBOX 360 David Sanz



1 TABLA DE TONY HAWK

Alejandro Castillo Torrevieja



30 CARCASAS Y EDICIÓN ESPECIAL DEAD RISING

Jordi Barranco Gonzalez	Barcelona
Antonio José Alarcón	Málaga
Rubén Zaballos Galindo	Salamanca
Juan Ignacio González	Madrid
Miguel Ángel Redondo	Sevilla
Moisés Montes Lopez	Barcelona
José Luis Gonzalez Pulido	Lloret de Mar
Manuel Jesus Mangas	Salamanca
Marc Nebot Macario	Vilareal
Ricardo Vázquez Escudero	Barcelona
Alaín Arroyo Olmedo	Madrid
Manuel Janeiro Arenas	Cádiz
Eduardo Rodriguez	Madrid
Rafael Ayala Natera	Málaga
Felisa Maria Sanchez	Cádiz
Jorge Felipe López	Sevilla
Julio Alberto Rodríguez	Murcia
Roberto Buitrago López	Murcia
Juan Ignacio García	Murcia
Fernando Villa	Valencia
Albert Garrido López	Lloret de Mar
Abel Vidal	Madrid
Juan Carlos Santos	Madrid
Luis Antonio Santamaría	Cádiz
María Sierra	Tarragona
Israel García	Madrid
Ignacio Calbacho	Barcelona
Juan José Fernández	Bilbao
Felipe Blanco	Vitoria
Manuel Mejía	Salamanca

25 CUENTAS DE XBOX LIVE (12 MESES)

María Begoña Gallego	Vizcaya
Antonio Guerrero	Toledo
Guillermo Jiménez	Salamanca
Bernardo López	Madrid
Carlos Ramos	Madrid
Gonzálo Suárez	Sevilla
Julio Bernabé Tera	Barcelona
Miguel Tena	Teruel
Francisco Leyva	Segovia
Hugo Santacruz	Tolosa
Alberto Barrado	Almería
José Antonio Gil	Cádiz
Marc Pujol	Madrid
Manuel Pazos	Barcelona
Fabián Alexander	Sevilla
Cristina Castelló	Barcelona
Valentín Ruíz	Madrid
Álvaro Halcón	Sevilla
José Jerez	Salamanca
Pedro Sierro	Madrid
Peter Smitch	Torrevieja
Ignacio de la Vega	Málaga
Fernando Recuero	Madrid
Enrique Marqués	Fuenlabrada
Victor Lorenzo	Sabadell

10 TARJETAS DE 2.100 PUNTOS MP

Rafael Fernández	Madrid
Francisco Sabio	Sevilla
Julián Guzmán	Barcelona
Germán Lozano	Tudela
Nicolás Clement	Lloret de Mar
Eliseo Guillamon	Gandía
Gerardo Sardá	Barcelona
Daniel Revilla	Lugo
Víctor Oyamburu	Salamanca
Borja Navarro	Madrid



Tu opinión cuenta



GEARS OF WAR
By Eduardo Silván

Mi nota para el grandísimo juego de Epic, el todopoderoso GOW, es de un 8'9. ¿Y el por que de esta nota tan 'baja'? Su cortísima duración le ha hecho bajar muchos enteros, y la historia, sin ser mala, no es original, y además, ni principio ni final quedan resueltos.

CALL OF DUTY 3
By Lord Kite

Esta última entrega de la saga me esta gustando muchísimo. El tipo de juego de siempre al que se le añaden tanques, jeeps, motos que conducir, el forcejeo con soldados alemanes, la posibilidad de poner cargas explosivas, el sufrimiento a la hora de remar (reconozco que me costo pillarlo, llevo casi mes y medio con mi 360 y aún me queda mucho). En resumen, COD3 es un juego que pese a verlo algo corto, tiene un online de 24 personas excelente, totalmente recomendable.

SONIDO A TOPE
By VigorosoSinger

Debo deciros que tenéis que probar, si podéis, conectar 4 TV y ponerlos en 4 habitaciones distintas de una misma casa con 4 Xbox 360 en cada una, y con el GOW en cada Xbox... y empezar a jugar una Interconexion de tú y 7 amigos más, a pantalla dividida, un 4 contra 4... ¡Brutal!



MUY PERSONAL

LEGO STAR WARS 2
By Enterdealex



Esta Navidad ya tenía todos los juegos que quería, mi mujer empeñada en comprarme otro, que luego hay sequía de buenos juegos. Total, que quería algo diferente y me atreví con éste. Qué decir. Totalmente recomendable para el usuario medio, imprescindible para los amantes de Star Wars. Los gráficos cumplen de sobra su cometido con un frame rate estable a pesar de contar con muchos elementos en pantalla, explosiones, luces, cientos de personajes y piezas volando... El control es una delicia y la cámara responde con un notable. Miles de detalles para los amantes de la serie, con divertidos guiños y cientos de personajes que en ningún otro Star Wars hemos podido controlar, al igual que decenas de vehículos. Total, que pese a su facilidad inicial, y venciendo ese aspecto de producto para niños,tienes un gran juego largo, con miles de secretos y un encanto especial.

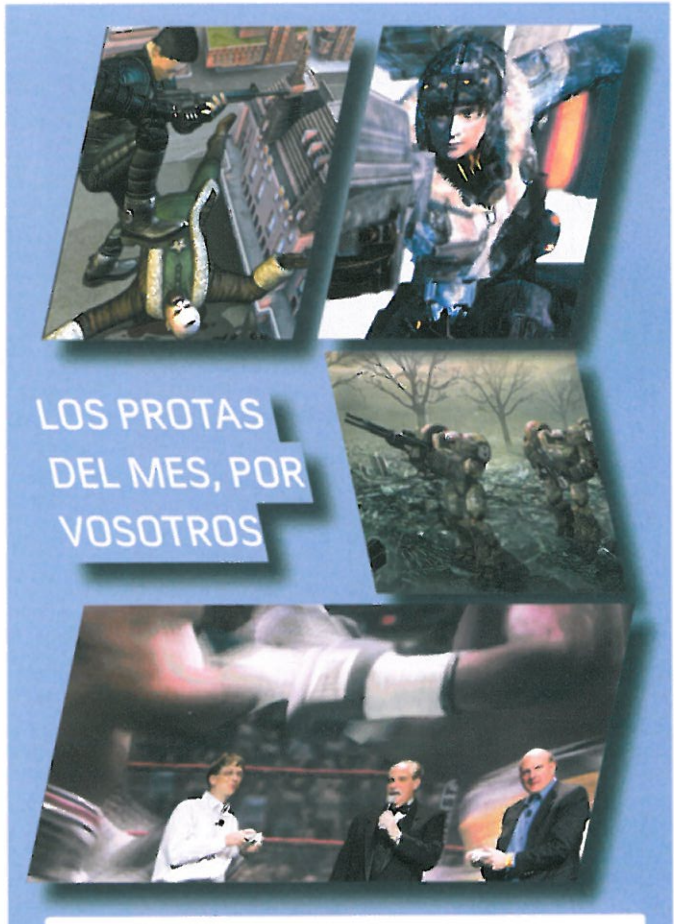
¿Y TÚ A QUIÉN RETAS?

¿Crees que puedes superar a cualquiera en un título que llevas jugando meses?

El Clan Master para GOW *'Los Imposibles'* te quieren retar. Ellos mismos se definen como uno de los primeros clanes que nació junto con Xbox Live en 2003. Si quieres visitarles no dejes de visitar su página web *www.losimposibles.com*, en las que podrás ponerte en contacto con ellos, y quién sabe, tal vez formar parte de uno de los clanes más antiguos. Eso sí, si primero les ganas.



@ **Email: xbox360@recoletos.es**



PS3, SIGUE SOÑANDO




OXM Xcast

Llegan los carnavales, tiempo de gozo y disfrute mientras nos vestimos de los más ridículos personajes del universo, a saber: fontanero gordo y bigotudo, mujer de buen ver, monjas y curas... Y todo esto mientras Sony prepara el lanzamiento de su tan esperada consola unos pocos días después. Vamos a ver montones de anuncios que inundarán todos los medios, pero no son nada más que eso, disfraces, para intentar parecer una cosa que en verdad no es, una buena consola.

A PS3 LE CRECEN LOS ENANOS




OXM Maeso

A PS3 le siguen creciendo los enanos. Cada vez son más las voces dentro de la industria que cuestionan la política de Sony con su consola. El último ha sido Gave Newel, director de Valve, que califica la máquina como "un completo desastre". Newel llega incluso a recomendar a Sony que deberían cancelarla. Estoy con él.

LOS MÁS BUSCADOS...

Este es el año de Xbox 360. 2007 va a suponer el encumbramiento de la consola de Microsoft gracias a su genial lista de lanzamientos. Cualquiera que se interese por los juegos se va a tener que hacer con una Xbox 360. Halo 3, GTA IV, Assassin's Creed, Burnout 5, Medal of Honor: Airbone justifican la compra. Un amplísimo catálogo nos hace salivar más de lo estrictamente necesario... y si no mira tu camiseta cuando hayas acabado de leer estas páginas. Nosotros ya hemos elegido todos esos títulos que se van a hacer imprescindibles en las estanterías de cualquier jugón que se precie... Se nos quedan muchos sin nombrar, pero es que la lista es inacabable... ¿tú ya tienes tu preferido?





Autor:
OXM Xcast
Autor:
OXM Chema
ESTOS TÍOS LA VAN A MONTAR EN 2007
6'6"
6'0"
5'6"
5'0"
4'6"
4'0"
3'6"
3'0"

LOS MÁS BUSCADOS...

LLAMAMOS A LOS MEJORES PROFESIONALES DE LOS JUEGOS PARA ELEGIR LOS MÁS ESPERADOS DEL 2007...

Y AHORA TE TOCA A TI. MANDA UN SMS AL 7788* CON EL MENSAJE: OXM (ESPACIO) TU JUEGO PREFERIDO Y ELEGIMOS EL JUEGO MÁS ESPERADO DE 2007

*PRECIO DELMENSAJE: 1,20 + IVA



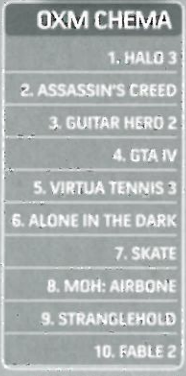
LOS MIEMBROS DE XBOX 360: LA REVISTA OFICIAL DE XBOX DE ESPAÑA











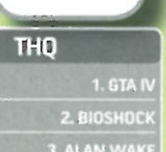
OXM XCAST	OXM CHEMA	OXM MAESO	MARBLE	OXM CLAPILLO	DAVID SANZ
1. MASS EFFECT	1. HALO 3	1. HALO 3	1. MASS EFFECT	1. MASS EFFECT	1. ALAN WAKE
2. RESIDENT EVIL 5	2. ASSASSIN'S CREED	2. BIOSHOCK	2. BLUE DRAGON	2. RESIDENT EVIL 5	2. GTA IV
3. ASSASSIN'S CREED	3. GUITAR HERO 2	3. ASSASSIN'S CREED	3. HALO 3	3. ASSASSIN'S CREED	3. HALO WARS
4. VIRTUA TENNIS 3	4. GTA IV	4. CRACKDOWN	4. ALAN WAKE	4. VIRTUA TENNIS 3	4. ASSASSIN'S CREED
5. THE CLUB	5. VIRTUA TENNIS 3	5. FABLE 2	5. LOST PLANET	5. THE CLUB	5. FABLE 2
6. GTA IV	6. ALONE IN THE DARK	6. LOST ODYSSEY	6. LA NOIR	6. GTA IV	6. ALONE IN THE DARK
7. FABLE 2	7. SKATE	7. KANE & LYNCH	7. FORZA 2	7. FABLE 2	7. HALO 3
8. HALO 3	8. MOH: AIRBONE	8. STRANGLEHOLD	8. VIRTUA FIGHTER 5	8. HALO 3	8. LOST ODYSSEY
9. BLUE DRAGON	9. STRANGLEHOLD	9. METRONOME	9. HALO WARS	9. BLUE DRAGON	9. GUITAR HERO 2
10. TOO HUMAN	10. FABLE 2	10. C&C 3	10. FABLE 2	10. TOO HUMAN	10. FIFA 08

6'6"

LOS PRINCIPALES FABRICANTES DE VIDEOJUEGOS







NOBILIS	MICROSOFT	PROEIN	THQ	TAKE 2	EA	SEGA
1. HALO 3	1. HALO 3	1. LOST PLANET	1. GTA IV	1. LOST PLANET	1. HALO 3	1. HALO 3
2. VIRTUA TENNIS 3	2. HALO 3	2. BLUE DRAGON	2. BIOSHOCK	2. STRAGLEHOLD	2. ASSASSIN'S CREED	2. TWO WORLDS
3. FABLE 2	3. HALO 3	3. HALO 3	3. ALAN WAKE	3. ARMY OF TWO	3. GTA IV	3. BIOSHOCK

5'0"

LAS OTRAS REVISTAS DE VIDEOJUEGOS












OXM FRANCIA	OXM BRASIL	OXM ALEMANIA	OXM UK	XBOXMANIAC	XTREME	EDGE	MEGACONSOLAS	FREEKI
1. BIOSHOCK	1. HALO 3	1. HALO 3	1. HALO 3	1. HALO 3	1. GUITAR HERO 2	1. BIOSHOCK	1. HALO WARS	1. ASSASSIN'S CREED
2. MASS EFFECT	2. ASSASSIN'S CREED	2. ASSASSIN'S CREED	2. GTA IV	2. MASS EFFECT	2. HALO 3	2. VIRTUA TENNIS 3	2. ALAN WAKE	2. TOO HUMAN
3. ALAN WAKE	3. MASS EFFECT	3. GTA IV	3. BIOSHOCK	3. FABLE 2	3. BIOSHOCK	3. HALO 3	3. FORZA 2	3. BIOSHOCK
4. HALO WARS	4. HALO WARS	4. BURNOUT 5	4. KANE & LYNCH	4. BLUE DRAGON	4. BLUE DRAGON	4. LOST PLANET	4. FABLE 2	4. GUITAR HERO 2
5. STRAGLEHOLD	5. BURNOUT 5	5. HALO WARS	5. OBLIVION IV (EXP.)	5. ASSESSIN'S CREED	5.MASS EFFECT	5. GTA IV	5. ASSASSIN'S CREED	5. FABLE 2



TOP 2007 1

HALO 3

HALO 3

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: BUNGIE

LANZAMIENTO: SIN ANUNCIAR

LOS ESPERAMOS POR:
TODO EL MUNDO SABE QUE VA A SER EL MEJOR JUEGO DE XBOX 360 AÚN SIN HABER VISTO UNA SOLA PANTALLA O LEÍDO UNA LÍNEA SOBRE SU ARGUMENTO. LAS ANTERIORES ENTREGAS SON OBRAS MAESTRAS EN SÍ MISMAS Y EL PRÓLOGO PERFECTO PARA HALO 3. ACABA LA LUCHA...

ESPARTANO 117, LA HORA DE LA VERDAD HA LLEGADO

Pocas palabras se necesitan para que los corazones de millones de jugadores en todo el mundo palpiten más deprisa. Solamente una en realidad, *Halo*.

El juego de Bungie no necesita presentación alguna y, a buen seguro, la tercera, y última, entrega de la trilogía protagonizada por el Espartano-117 no decepcionará, siendo el gran bombazo de Xbox 360 para este nuevo año.

El argumento girará en torno a la "reconquista" de la Tierra por nuestro amado Jefe Maestro debido a que el Pacto, los malos, decidieron que nuestro planeta era la clave en su extraño culto, cruzando millones de kilómetros para descubrir cuando llegaron que la roca de marras



LOS SECRETOS DEL JEFE MAESTRO

¿Sabías que en ***Halo 3*** el Jefe Maestro vuelve a la Tierra para concluir su lucha? Como esta pregunta hay un montón de curiosidades que todo fan de la saga puede descubrir gracias a la gran cantidad de información publicada en el site que Bungie -desarrolladores del juego- han creado para el juego. No dejes de visitarlo si te gusta ver storyboards, diseños conceptuales,...
www.bungie.net/games/halo3 (en inglés)



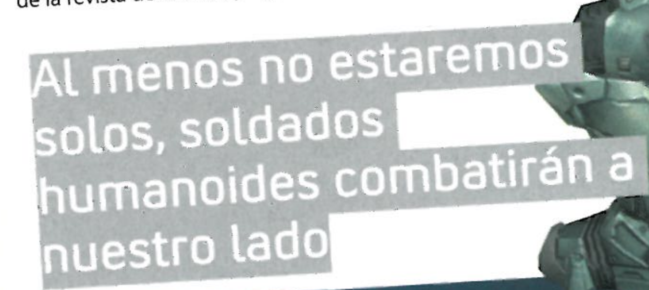






estaba ya ocupada por unos cuantos millones de seres empeñados en no morir. Al menos esta vez no estamos solos y los Elites, soldados humanoides que formaban parte de la alianza galáctica enemiga, estarán a nuestro lado para recuperar su honor perdido a mano de los odiosos Brutes (pseudos-gorilas gigantes e inteligentes) que serán el enemigo principal en esta función. Muchos secretos quedan por revelar, como por ejemplo el papel que tomarán los Flood, que es el extraño y antiguo artefacto que hemos visto emerger de entre la arenas del desierto africano o si por fin descubriremos el origen y propósito de los guardianes. Las incógnitas existentes son tantas y el secretismo tan elevado que no podemos más que rezar para que no se retrase ni un día más de lo necesario. Por si esto no fuera suficiente el modo multijugador será capaz de hacer las delicias de todos los amantes de los shooters subjetivos, incluso antes del lanzamiento del juego gracias a la beta jugable que Microsoft lanza esta primavera y que podrán jugar los lectores de la revista dentro del programa beta.

Al menos no estaremos solos, soldados humanoides combatirán a nuestro lado



HALO 3 ES NUESTRO 'ELEGIDO'... ¿Y EL TUYO?

Hemos encuestado a gente de la industria en nuestro país, cada uno de los redactores de la revista ha dado su opinión y casi todos hemos elegido para nuestro número uno de los más deseados para este 2007 a ***Halo 3***. El título despierta interés hasta en empresas competidoras como Electronic Arts o SEGA.
Si quieres decirnos cuál es tu juego más deseado para 2007, escríbenos a xbox360@recoletos.es, una carta a XBOX 360 La Revista Oficial Xbox en el Pº de la Castellana 66 - 2ª planta, un mensaje en OXM Chema o manda un mensaje de texto al 7788* con la palabra clave OXM (espacio) y tu juego elegido. El mes que viene publicaremos cuáles son vuestros juegos más esperados.

*Coste del mensaje 1,2 € + IVA

A FALTA DE HALO... BUENOS SON TRAILERS

Gracias a los trailers la paciencia de la gente se contiene y nuestras ganas por que llegue el día en que se lance el juego crecen y crecen. Ya vimos el trailer del E3, luego un documental sobre el desarrollo en Bungie de este verano y un nuevo teaser a principios de diciembre. Antes de que acabase el año, la gente de Bungie reveló algunos detalles sobre la jugabilidad y las animaciones de esta tercera parte del juego con un nuevo vídeo que ya publicamos en nuestro DVD del número 2.

SORTEAMOS 10 CRACKDOWN CON CÓDIGOS PARA JUGAR A HALO 3 PAG. 72

Acción y plataformas con libertad de movimientos en mitad de las Cruzadas

TOP 2007 2

ASSASSIN'S CREED





ASSASSINS CREED

DETALLES

EDITOR: UBISOFT

DESARROLLADOR: UBISOFT

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

LO ESPERAMOS POR: LAS EXPECTATIVAS DESDE EL PRIMER MOMENTO SON ALTÍSIMAS Y ES QUE SI CUMPLE CON LO PROMETIDO TENDREMOS UNO DE LOS GRANDES DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO Y SI NO LO HACE, SIEMPRE LE PODREMOS ECHAR LA CULPA AL HYPE (EXPECTATIVAS DEMASIADO ALTAS E IRREALES).

6'6"

6

5

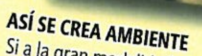
3'0"

ACCIÓN TEMPLARIA EN 360

Assasin´s Creed es un juego con historia, más allá de su argumento. Anunciado en un principio para Xbox 360, en el último E3 se dijo que era exclusiva de PS3. Pocos meses después se reanunció para la blanca de Microsoft. ¿Y porque tanto alboroto por este juego? Primero, por el desarrollador, responsable de la grata resurrección del *Príncipe de Persia*. Segundo, por el concepto de juego novedoso que presenta, ya que se trata de un juego de acción y plataformas con toques de aventura y varias cucharadas de libertad de acción "a lo *GTA*" y de Parkour (esa locura de ir escalando edificios y saltando entre cornisas que pudimos ver, por ejemplo, en *Yamakasi*) con lo que es difícil encontrar alguna propuesta similar. Y por si a alguno le interesa, Encarnaremos a Altair, un miembro de la secta 'hashasin' que tiene por misión acabar con nueve personajes que están llevando a cabo una gran conspiración que provocará la orgía de sangre y destrucción que fue la tercera cruzada. Y si sabemos quién y cómo provocan ese enfrentamiento, es más que posible que lo que realmente seamos sea viajeros en el tiempo, pero no digáis que os lo hemos dicho nosotros, es un secreto.







ASÍ SE CREA AMBIENTE

Si a la gran modalidad de juego que combina diversos géneros que van desde las plataformas a los 'sandbox' le añadimos un apartado técnico capaz de atraer las miradas de millones de jugadores desde que se publicó la primera pantalla y la más que interesante ambientación, durante la edad media, justo antes de la tercera cruzada, tenemos un cóctel tan explosivo que ni tan siquiera el Martini con Vodka de 007 se le puede comparar. Y es que basta con mirar uno de estos escenarios que presentamos aquí para saber que vamos a correr grandes aventuras.





La liga desde dentro.

EL MEJOR BASKET AMERICANO EN ESPAÑOL



TODOS LOS MESES DE REGALO UN POSTER

En tu kiosko por 3,60€

LOS MÁS BUSCADOS...

TOP 2007 3

GTA IV

LA LEY DEL SILENCIO EN GTA

Nadie daba un céntimo por esta saga de Rockstar cuando comenzó su andadura en 1998 con vista cenital, gráficos poco detallados y muchas críticas por parte del sector por su extrema violencia. Pero después de poco más de ocho años la situación ha cambiado tanto que se trata de la franquicia responsable de que PS2 fuera un verdadero éxito en ventas y una de las pocas capaces de vender millones de consolas a pesar del resto del catálogo de un sistema. Es algo tan grande que consigue que los responsables de una compañía como Microsoft lleguen a tatuarse en el brazo el nombre del juego, tal y como hizo Peter Moore el Mayo pasado con motivo del anuncio del lanzamiento de esta entrega, que por cierto ya tiene fecha de salida, el 19 de Octubre de 2007, a pesar de no conocerse detalles de su jugabilidad ni haberse visto pantallas del que será el primer *GTA* de nueva generación.

Se sabe que usará el motor gráfico Rage, usado en *Table Tennis*, con lo que se presupone un aspecto técnico acorde a la nueva generación de consolas. Además podemos decir orgullosos que los jugadores de Xbox 360 tendremos disponible para descarga a través de Xbox Live dos episodios desarrollados completamente de manera exclusiva. Estos harán las veces de expansión y complementarán al juego original añadiendo un buen puñado de horas cada una, convirtiendo a esta entrega en la más grande de la saga, con permiso de *GTA: San Andreas*. En cuanto a la jugabilidad podemos esperar poco más o menos lo de siempre: gansters, drogas, disparos y mucha delincuencia en entornos totalmente abiertos donde seremos nosotros quienes elegiremos cuando y como se hacen las cosas.

GRAND THEFT AUTO IV

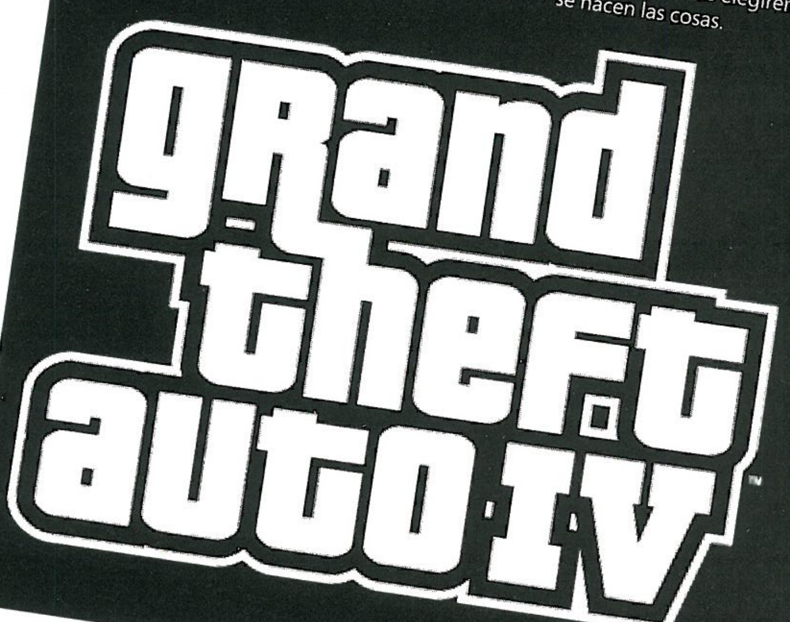
DETALLES

EDITOR: TAKE2

DESARROLLADOR: ROCKSTAR

LANZAMIENTO: 19/10/2007

LO ESPERAMOS POR:
ES GTA Y ESO ES UNA GARANTÍA DE CALIDAD QUE HACE QUE NO REQUIERA MÁS EXPLICACIÓN NUESTRA ANSIEDAD POR ECHARLE EL GUANTE. CADA ENTREGA HA SABIDO RENOVARSE PARA SEGUIR PARECIENDO NUEVA SIN PERDER ESE TOQUE TAN CARACTERÍSTICO.





PETER MOORE TAMBIÉN LO QUIERE

Peter Moore, el Vicepresidente de Xbox, ya nos tiene acostumbrados a realizar algunos anuncios llenos de extravagancias... Si hace un tiempo se tatuaba la fecha de salida de *Halo 2* y lo mostraba al mundo durante el E3 de ese año, en esta ocasión mostró su bíceps con un colorista tatuaje que anunciaba la llegada de ***GTA IV*** con contenido exclusivo para Xbox 360 durante 2007. El 19 de octubre, para más señas.

6'6''

6'

3'0''

FABLE II

SE QUIÉN Y CÓMO QUIERAS

Tan simple y complejo como ser nosotros mismos y labrarnos nuestro futuro

En la primera Xbox había un juego que prometía libertad total para crear nuestro personaje y su vida. Un juego en el que todas las acciones tendrían su consecuencia dejando marca tanto en el entorno como en las gentes que poblaran el mundo, con una libertad total de elección y movimiento. Ese título se llamaba en un primer momento *Project Ego* para luego convertirse en *Fable*. Las promesas eran muchas y el gurú detrás de esta creación, Peter Molyneux, siempre se ha caracterizado por la innovación en sus desarrollos. Pero desgraciadamente el producto final no cumplió lo prometido, quedándose simplemente en un gran juego, no el juego revolucionario que prometía ser. La razón de esto fue la limitación técnica de Xbox y el tiempo de desarrollo. Por suerte ahora si tenemos una consola capaz de ofrecernos todo eso que Molyneux nos prometió e incluso más.

4 TOP 2007

DETALLES

FABLE 2

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: LIONHEAD STUDIOS

LANZAMIENTO: SIN ANUNCIAR

LO ESPERAMOS POR: LA LIBERTAD TOTAL QUE PROMETE Y LA REPERCUSIÓN DE NUESTRAS ACCIONES. PODRÍAN REDEFINIR EL CONCEPTO VIDEOJUEGO. SI MOLYNEUX ESTÁ DETRÁS SÓLO SE PUEDEN ESPERAR COSAS BUENAS.

En el trailer publicado vemos la evolución de una ciudad... asombroso.





UN MUNDO SIN IMPOSIBLES

Sólo hay que imaginar un mundo medieval en el que casi todo sea posible. Ya sea crear una familia con nuestros hijos y las relaciones afectivas entre ellos o comprar un edificio y dedicarnos simplemente a explotarlo como quien pone una pescadería en la esquina. O ser valerosos caballeros, o villanos... continuas elecciones morales que afecten a nuestro entorno físico y moral y donde además nuestras acciones tienen un peso en el futuro.

CONSTRUYE TU FUTURO

Si cuando somos jóvenes encontramos un campamento en un bosque que necesita nuestra ayuda y conseguimos salvar a sus habitantes, puede que años después en ese lugar haya una gran ciudad repleta de personas y edificaciones. Si por el contrario decidimos reducir a cenizas todo lo que encontremos, dicho campamento pasará al olvido siendo engullido por la naturaleza.

3'6''

3'0''

LOS MÁS BUSCADOS...

TOP 2007 5

MASS EFFECT

Los creadores de los mejores juegos de rol para la Xbox original, Bioware, están metidos de lleno en el desarrollo del RPG de corte futurista ***Mass Effect***. Uno de los juegos más deseados para este año y que traerá batallas en tiempo real pudiendo planificar estrategias de combate e intercambiar personajes para elegir el más idóneo en cada caso. Uno de los detalles en el que están trabajando enormemente es en la creación de personajes muy reales que transmitan sentimientos. La idea es que parezcan actores reales, con voces y animaciones faciales que apoyen a esta tarea de cara al jugador.

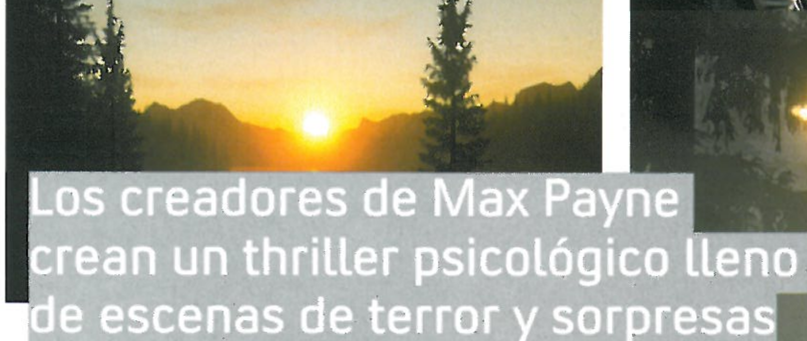


Contaremos con personajes muy reales capaces de transmitir sus sentimientos

TOP 2007 6

ALAN WAKE

La mujer de Alan Wake, un popular escritor de novelas de terror, fallece. Alan entra en un estado de desequilibrio psicológico que no le permite soñar y deja de encontrar grandes historias para sus libros. Su traslado a un sanatorio de Pride Falls en Alaska y la aparición de una enfermera de gran parecido con su mujer le hace recuperar la capacidad de soñar.... sólo pesadillas. Los creadores de *Max Payne* forjan los cimientos de un título que ya levanta gran expectación y que, por su aspecto, explota la Xbox 360 a un gran nivel.



Los creadores de Max Payne crean un thriller psicológico lleno de escenas de terror y sorpresas

La Asociación de Editores de Diarios Españoles, la Asociación Española de Radio Comercial, la Asociación de Revistas de Información y la Unión de Televisiones Comerciales Asociadas

Con los jóvenes, con la libertad publicitaria

En defensa de los adolescentes

Diarios, revistas y emisoras de radio y televisión han apoyado siempre la prevención del consumo de alcohol entre adolescentes. Con numerosas iniciativas, campañas y una constante labor de prevención y formación.

Cada uno de nuestros medios promueve la autorregulación publicitaria del alcohol y el consumo responsable, como recomienda la Comisión Europea.

Con la libertad de expresión

El Ministerio de Sanidad prepara una ley de prevención del consumo de bebidas alcohólicas entre menores. En ella se quiere restringir la publicidad de alcohol en los distintos medios de comunicación.

Las asociaciones firmantes denunciamos que imponer la censura previa a la publicidad supone un importante retroceso para las libertades públicas. Rechazamos, por tanto, que el Gobierno se plantee aprobar una normativa inconstitucional que vulnera la libertad de expresión, uno de los valores medulares de nuestra Carta Magna y de la Declaración Universal de Derechos Humanos.

Y es que además la limitación administrativa de la publicidad del alcohol resultará ineficaz. Los medios de comunicación defendemos en su lugar la formación, la participación y el consenso de los distintos sectores implicados, como se hace en el resto de Europa. Porque la mejor prevención es educar entre todos, favorecer la reflexión y fomentar el consumo responsable.









LOS MÁS BUSCADOS...

TOP 7 2007

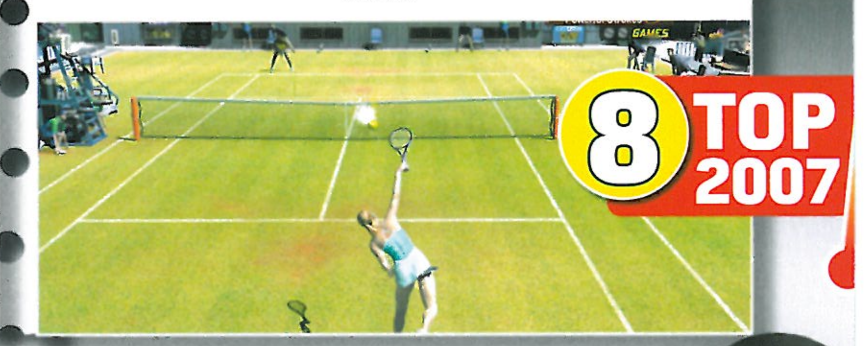
RESIDENT EVIL 5



Una ciudad desierta y extrañas criaturas. El trabajo de destrozar zombies es para Chris Redfield, un viejo conocido para seguidores de la saga. Para los no iniciados, ***Resident Evil*** debuta en Xbox 360 con esta quinta entrega. El juego promete acción y horror, además de una buena cantidad de alucinaciones debidas al intenso sol y a las altas temperaturas que soportaremos. Para evitarlo, deberemos beber grandes cantidades de líquido y buscar cobijo en la sombra. La huella de *Lost Planet* queda presente en esta creación que, si todo va bien, llegará a final de 2007.

VIRTUA TENNIS 3

El tenis de Sega de toda la vida llega a Xbox 360 con la misma jugabilidad inicial de siempre y una suave curva de aprendizaje que hará que cualquiera empiece a jugar desde cero sin encontrarse con grandes problemas. El acabado gráfico ha sido mejorado enormemente llegando a un foto-realismo que lo hace espectacular. Como las animaciones y movimientos de los tenistas.



8 TOP 2007

TOP 9 2007

BIOSHOCK

Un futuro retro en el que todo nos recuerda a épocas en los que el cabaret estaba en alza, una ciudad construida en el fondo del mar y unos compañeros de aventura mutilados, esquizofrénicos y excepcionalmente inteligentes. La mezcla de Irrational Games para crear un juego atractivo ha tenido un gran efecto sobre la crítica a pesar de venir a alimentar el extensísimo catálogo de shooters en primera persona de Xbox 360. ***BioShock*** es excepcional por su aspecto, sus personajes y, por lo visto, también por la inteligencia artificial que demuestra que se ha dado un paso adelante con la creación de enemigos que te vigilan.

TOP 10 2007



BLUE DRAGON

El proyecto ***Blue Dragon*** es algo más que un videojuego. De hecho es posible que aparezca más pronto que tarde una serie de animación y un par de animes (en al revista Jump). Al margen de eso, el RPG más japonés de la consola de Microsoft (ya a la venta y con éxito en el Lejano Oriente) nos trae una aventura sin grandes complicaciones argumentales. Va, desde el principio, directa al corazón de la trama. Las primeras horas de juego te atraparán y no dejarán que escapes por su ritmo frenético y eso es lo que hace que su creador Sakaguchi sea un genio de la creación de RPGs. Simplemente, sabe cómo hacerlo.



21768 Por la boca vive el pez
21779 Let me out Dover
20189 Rocky BSO
21822 A la primera persona
20260 Satisfaction

melodias polifonicos

Envia XBPOLI y el codigo de la melodia al 7766
Ejemplo: XBPOLI 20043 al 7766 para "Fiesta Pagana"

monofonicos

XBTONO y el codigo al 7766
Ej. XBTONO 20043 al 7766

NACIONAL

top 21927 Donde estes Chenoa
21928 Resistencia Ska-P
top 21929 Prohibida Raul
21930 Lunes Estopa
21931 Camino interior Chambao
top 21932 Mas de mi Pericos
21933 Los infieles Aventura
21904 Solo por ti
top 21905 Sigo buscando Alex Ubago
21868 Vivir para contarlo
21869 Soy gitano Camaron
top 21870 Aire ke respiro Erpeche
21861 Quisiera yo saber
21862 Criticar por criticar

exitos mundiales

top 21910 Lithium Evanescence
21911 you were young T
top 21912 Window in the skies
21738 Nothing else matters
21747 La pared Shakira
21787 Tell me baby
top 21789 Angels Robbie Williams
21753 Brown Outkast
21754 Promiscuous girl
21713 Unfaithfull
21714 An easier affair
top 21715 Infra Red Placebo
21701 Deja vu Beyonce
top 21702 Gomenasai Tatu
21689 London Bridge Fergie

DANCE

21353 One more time Daft punk
21235 We are alive
21122 Love comes again DJ Tiesto
20333 Insomnia
21070 Remind me Usher

HIMNOS

20550 Himno del Barça
20065 Himno del Madrid
20549 Himno del Atleti
20066 Himno de la Selección
21860 H.Centenario Sevilla F.C.
20552 Himno del Betis

CINE | TV | JUEGOS

20092 Friends
top 20196 cazafantasmas
20199 rasca pica
20201 Supernenas
top 20204 South Partk
20205 Pajaro Loco
top 20211 Mision Imposible
top 20212 Shin Chan
20562 Silbido Kill Bill
21522 Eye of the tiger (Rocky BSO)
top 20042 El Exorcista
20044 Los fraggles
top 21925 La abeja Maya
21926 Prison break
20687 Benny Hill Show

+18 años

NOMBRE: NURI
EDAD: 19 años
OJOS: negros
PELO: castaño
CRTER.: abierta y sin tabus, me va la marcha

NOMBRE: CLARA
EDAD: 21 años
OJOS: pardos
PELO: rubio
CRTER.: dulce y mimosa, pero picante y traviesa

contacta con ella envia NURI al 7766 o llamala al 803 51 81 97

contacta con ella envia CLARA al 7766 o llamala al 803 51 70 83

ng Bang 85022
Yu a warrior tale 85008
Celebrity Wrestling 85017
bile Brain Trainer 85011
Sudotrix 81666
Mr. Mahjong 81636
Alien xenocide 85015

Envia XBJUEGO codigo juego al 7766 — diversion a toda pantalla
Ejem. Call of Duty II : XBJUEGO 85001 al 7766

l of duty 2 85001
ESD Ahorcado 85010
Quarks 2 81610
Swat Force 85004

ANIMACIONES super calientes

Envia XBANIMA y el codigo de la animacion al 7766
Ejemplo: XBANIMA 91224 al 7766

strippers — solo 2 sms


91881



91886


91884

ponte un aviso de sms diferente

Envia XBREAL y el codigo del sonido real al 7766
Ejemplo Chincha revincha: XBREAL 10485 al 7766

solo 3 sms

IMITACIONES Y PARODIAS

10504 Un pitufo te invita a descolgar
10505 Te mandan un besazo
10506 Aznar te pide que contetes
10496 Te llama el Luisma (Aida)
10453 Darth Vader no quiere que contestes
10501 El gitano de la Sole y el movil...
10499 El Chavo del Ocho te invita a descolgar

GOOOOOOOL!!!!!
10466 Gol Barça
10473 Gol R. Madrid
10476 Gol Valencia
10465 Gol A. de Madrid
10477 Gol Zaragoza
10468 Gol A. de Bilbao
10469 Gol Celta

SONIDOS Y EFECTOS REALES

10284 Orgasmo de salida guiri oooh, yes, yes...
10251 Trompeta militar, firrrrmes¡
10220 Pajarillos piando alegres
10243 Voces del más allá se acercan...
10249 Silbato del vaquero mas duro del oeste
10273 Un sms rebuzna en tu burro-movil
10274 Un lindo pajarito canta en tu movil
10226 Danza guerra cherookee
10270 Conductor pisa fuerte y derrapa
10227 Gitanos rumanos
10269 Pedazo de formula1 viene y se va
10278 Risitas de enanitos traviesos
10077 Aullido de lobo solitario

VIDEOS para todos los gustos

Envia XBVIDEO y el codigo del video al 7766
Ejemplo: XBVIDEO 30582a al 7766 para recibir "Mayo en cuclillas"
Ejemplo: XBVIDEO 37799 al 7766 para recibir "El trio calavera"
¡no olvides la letra al final del codigo cuando necesaria!

+18

PILLADOS

En el BALCON 37802
En la CALLE 37906
En la COCINA 37800
En la PISCINA 37858
En el JARDIN 37894
En el CAMPO 37790

ANASTASIA MAYO

En cuclillas 30582a
Lesbico 30743c
Oral y dominanta 30743j
Splash en mayo 30743x
Anastasia y Juan 30579a

+18

Vera se alimenta 37782
Pablo repasa a Sara 37791
El trio calavera 37799
Culito feliz 37811
Transexuales en accion 37843
Luna en solitario 37887
Doble placer a la vez 37888
Cosas de hombres 37913
Tres no sonmultitud 37815

temas

Envia XBTEMA y el codigo del tema al 7766
Ejemplo Dragones: XBTEMA 40011 al 7766

cambia todo el aspecto de tu movil! incluye salvapantallas, iconos, y melodia!!!



40009



40008



40011

vapantallas color

ia XBFOTO y el codigo al 7766
XBFOTO 75275 al 7766
cibiras un unicornio
2 sms












74728 74736 74740 74745 73230 71341









3062 73106 72176 72372 72393 72399 72501 73170 73192













3703 73903 73286 73363 74730 74748 75128 75274 75296

LOS MÁS BUSCADOS...



11

ALONE IN THE DARK

La creación de Eden Studios lleva nuestro protagonista, Edward Carnby al solitario Central Park de Nueva York donde ha ocurrido una catástrofe. Con un sistema de misiones y capítulos que bebe de las series de TV actuales y algunos trucos televisivos, esta entrega, Near Death Investigation será capaz de volver a encumbrar la saga.



12

GUITAR HERO II

Canciones nuevas, canciones para descargar del marketplace, tablones de puntuación colgados del Live... ***Guitar Hero II***, la primera versión para la consola de Microsoft trae grandes novedades. La primera recopilación de temas incluye a Alice Cooper, My Chemical Romance, Deep Purple o Pearl Jam entre los elegidos.



13

HALO WARS

La estrategia en tiempo real casa perfectamente con el universo de *Halo*. De hecho fue la primera idea a desarrollar por Bungie, pero no salió adelante. Ahora es Ensemble Studios los que se van a encargar de crear esta pieza que completará el hilo argumental de *Halo* poniendo cimientos sobre el principio del primer juego, dando explicaciones...



14

FORZA MOTORSPORT 2

Coches más realistas, conducción mejor simulada y licencias más exclusivas que nunca incluyendo Lamborghini entre las 'capturas' de esta edición. ***Forza Motorsport 2*** contará con más de 300 coches de todos los territorios, aunque sólo podrás elegir los del teritorio que decidas al inicio, además de un genial modo de asistencia a la conducción.



15

LOST ODYSSEY

El otro gran RPG exclusivo de Xbox 360 es esta creación de Mist Walker (Sakaguchi - *Final Fantasy*) que relata la trágica historia de un hombre que permanece al paso del tiempo, ha vivido... ¡1000 años!
La inmortalidad sólo le ocasiona padecer por la pérdida de familiares y amigos, y en el juego tendremos ocasión de revivir esos recuerdos.



16

BURNOUT 5

¿Quién quiere quedar primero cuado puedes partir un coche por la mitad? La gente de Criterion ha comentado que en esta entrega del juego que mezcla velocidad y destrucción a partes iguales, éste será uno de los ingredientes especiales. Paradise City nos espera con sus licencias de conducción impolutas... las llenaremos de caos.



17

CRACKDOWN

¿Que pasaría si a *GTA* le metemos un protagonista del lado de los buenos y con superpoderes? Tendríamos ***Crackdown***, un juego en el que la libertad de acción es la máxima que se ha seguido y donde nuestro objetivo es acabar con el crimen de nuestra ciudad. Además sus gráficos cel-shading le otorgan una personalidad que lo hace único.



18

LOST PLANET

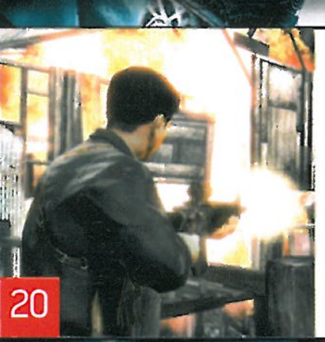
Directo desde Japón llega una de las grandes esperanzas para la blanca. Un shooter en tercera persona capaz de helar la respiración con su acción continua y gráficos sorprendentes que además goza de un modo online que ya querrían para sí los mejores del género. Perfecto para todos aquellos que echan de menos el sabor de los juegos nipones.



19

THE CLUB

De la unión entre Sega y Bizarre se podrían esperar muchas cosas, pero ***The Club*** nos ha sorprendido. El Club que da nombre al título es una organización ilegal que organiza un "deporte" en entornos urbanos aparentemente normales, en el que cada jugador es la presa y donde sólo se puede matar siguiendo las normas preestablecidas.



20

STRANGLEHOLD

Directamente desde la ciudad de Hong Kong llegará esta colaboración entre el director John Woo y el actor Chow Yun Fat a modo de continuación de *Hard Boiled*, película que encumbro a ambos artistas en el año 1992. Vuelve el Inspector Tequila con tiroteos vertiginosos y acción salvaje al estilo *Max Payne*.


21

LA NOIRE

La atmósfera de las mejores películas de cine negro se verá impresa en la ciudad de Los Ángeles de finales de los años 40. Encarnaremos a un detective que debe resolver una serie de asesinatos en los que nada es lo que parece. Todo depende de lo que hagamos dentro de este mundo corrupto y completamente abierto.


22

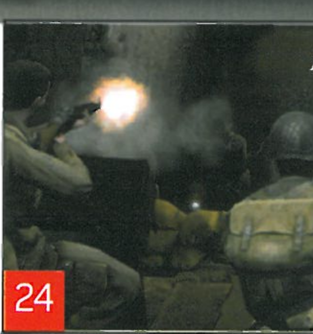
SKATE

La alternativa a *Tony Hawk* ya tiene nombre y compañía responsable. Poco se ha visto pero prometen capturar el verdadero espíritu del skate haciendo que cada salto sea distinto y cada truco único. Además el sistema de control será tan novedoso y sencillo que conseguirá acercar este deporte extremo a los no iniciados.


23

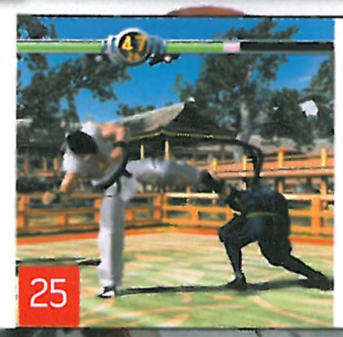
KANE & LYNCH

IO Interactive se olvida de *Hitman* y nos meterá en un shooter exclusivo con un aspecto gráfico asombroso, donde encarnaremos a un mercenario y un asesino psicópata obligados a cooperar en su lucha por mantenerse vivos a pesar del odio mutuo que ambos se profesan. Su modo cooperativo promete ser de los que hacen historia.


24

MOH: AIRBONE

Por primera vez en un juego basado en la Segunda Guerra Mundial seremos un paracaidista y empezaremos nuestras misiones desde los cielos, eligiendo nuestra zona de aterrizaje, lo cual confiere a la última entrega de la saga de EA una nueva dimensión gracias a sus entornos abiertos y libertad de acción.


25

VIRTUA FIGHTER 5

Una antigua exclusiva de Sony que cae de nuestro lado. Se trata además de una saga que es por sí sola una garantía de calidad y un gran fichaje para un género, el de la lucha, que está algo despoblado en Xbox 360. Sólo queda esperar que nuestra versión esté a la altura de la recreativa y con eso tendremos casi una obra maestra.


26

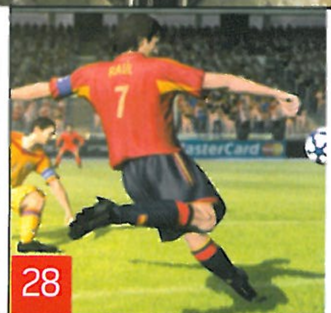
THE DARKNESS

Shooter basado en un cómic casi desconocido aunque de reconocida calidad que nos pone en la piel de un asesino de la mafia poseído por un demonio llamado Darkness. Ha ido mejorando con los meses hasta convertirse en algo realmente apetecible. Nos propondrá una interesante mezcla de superpoderes, disparos y situaciones adrenalíticas.


27

MERCENARIES 2

Secuela de un título extraordinario de anterior generación. Podríamos resumirlo con un más bonito, más grande, mejor, pero sería injusto con el que se ha dado en llamar *GTA* de la guerra. Haz lo que quieras como quieras, aquí solo cuenta la pasta que usaremos para comprar juguetes que destrocen cualquier cosa que haya en nuestro camino.


28

FIFA 08

Si la versión 07 se caracterizó por demostrar las posibilidades del fútbol virtual para la nueva generación, la de este año supondrá una verdadera puesta al día en el apartado jugable con, esta vez sí, todas las ligas disponibles en el resto de versiones y la mejora del sistema de juego para convertirse en el fútbol definitivo.


29

COMMAND & CONQUER 3

Hay gente a la que le gusta eso de darle a la materia gris mientras juega. Por eso existe la estrategia, que poco a poco va llegando a Xbox 360. Si además hablamos de una saga emblemática del género y le añadimos unas gotitas de optimización para nuestra máquina, tendremos como resultado un plato para paladares exigentes.


30

INDIANA JONES

Esta aventura promete desde el mismo momento en que se anunció que George Lucas estaba en el proyecto. La novedosa tecnología usada en su desarrollo hará que el nivel técnico esté a la altura de los mejores y conseguirá a buen seguro que desempolvemos el gorro de ala ancha del armario y desenrollemos nuestro látigo.

MÁS DE 160 JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN

Disfruta de una experiencia de juego en alta definición nunca vista, con títulos para todos los gustos. ¿A qué esperas?




XBOX
LIVE

LOS MÁS BUSCADOS...

MUCHO MÁS ARCADE EN 2007

PAPERBOY (MIDWAY)
El mítico repartidor de periódicos también estará presente en nuestra consola con una revisión que poco cambia aparte de nuevos modos de juego a través de Xbox Live.

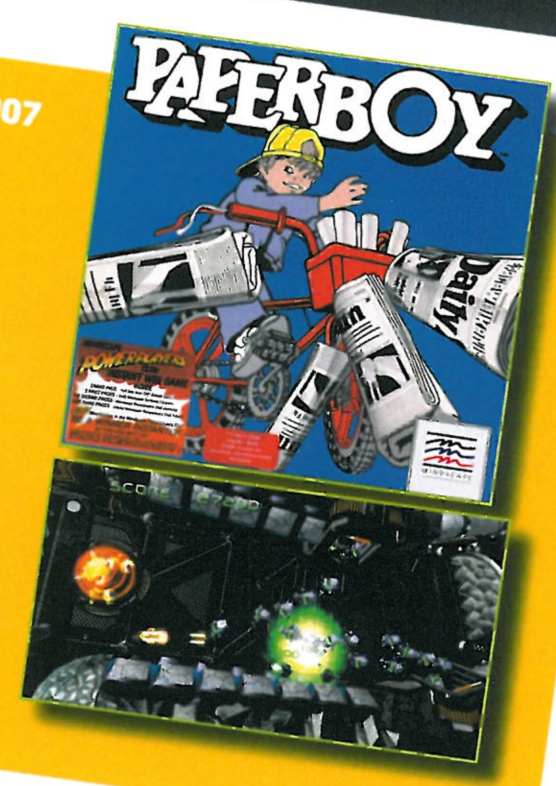
SETTLERS OF CATAN
Porque no todo va a ser disparar aquí tenemos un puzzle basado en un popular juego de mesa que nos enganchará con sus toques de estrategia y un ritmo pausado pero adictivo.

ALIEN HOMINID (BEHEMOTH)
Algo así como un Metal Slug sin complicaciones ni seriedad alguna. Disparos a tutiplén en uno de los arcades más adictivos de los lanzados para la blanca de Microsoft.

MUTANT STORM EMPIRE (POM-POM GAMES)
La continuación de uno de los títulos de lanzamiento para el Live Arcade, que vuelve con la máxima de si quieres caldo toma dos tazas. Acaba con todo lo que se mueva.

STREET TRACE:NYC (GAIA INDUSTRIES)
Carreras en monopatines aéreos mientras metemos "estopa" a nuestros rivales en un New York en ruinas. Cuenta con un motor gráfico de gran nivel que sorprenderá a más de uno.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
El juego más esperado de los anunciados para la plataforma online de Microsoft. Un clasicazo que elevó las plataformas a categoría de arte y que volverá a hacerlo en Xbox 360.



HARDWARE PARA YA MISMO

HD DVD
Hemos hablado largo y tendido acerca de las bondades de un dispositivo que nos permitirá disfrutar de la mejor calidad de imagen a través de la reproducción del formato HD DVD. (Ver pag. 88)

FECHA DE SALIDA
23 Febrero de 2007

PRECIO
199 €

CROSSFIRE 2.0
Disfrutar de tus periféricos de Xbox 360 en el PC va a ser posible con un pequeño aparato que conectarás al ordenador vía USB y que se conectará de forma wireless. El mando, el auricular y el volante ya pueden usarse.

FECHA DE SALIDA
16 Febrero de 2007

PRECIO
19,99 €



XBOX 360 REINVENTA LA TV

MICROSOFT IPTV
La última locura de Microsoft para destrozar nuestras parejas es permitirnos grabar nuestros programas preferidos de la tele mientras jugamos a Xbox Live a través de la Microsoft IPTV. El dispositivo ofrecerá además de las opciones de DVR (Grabación de Video Digital), la reproducción de películas y la comunicación de voz y vídeo. Chatear mientras ves la tele ya es posible... y es algo que llegará este mismo 2007. En España ya hay un proveedor en pruebas y muy pronto estará a nuestro alcance.



6'6''

6'

5

3'0''

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

BLACKSITE: AREA 51

EDITOR: MIDWAY | **XBOX LIVE:** N/A | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50%

DESARROLLADOR: MIDWAY AUSTIN | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: MITAD 2007

Blacksite: Area 51

Los aliens han tomado el Area 51 y te va a tocar acabar con ellos

AUTOR: OXM Clapillo



SÍ, ESA SOMBRA EN TU VENTANA es un horrible alien come-carnes avanzando metódicamente por tus cubos de basura, comiendo pan rancio como aperitivo antes de llegar al plato principal: tu culo. Este es el terror suburbano que quiere llegar a crear Blacksite: Area 51. Monstruos merodeando en el fondo de tu jardín, en las calles, bajo tu cama...

Por supuesto, la parte del nombre del juego 'Area 51' te dice que no todo son aliens comiéndose al vecino de turno. El juego toma lugar en Rachel (Nevada) una pequeña ciudad desierta en los límites del Area 51. La versión de Blacksite de Rachel está arruinada por las secuelas de una crisis provocadas por un siniestro láser que barre cielo y tierra. Esto acaba con huracanes, edificios destrozados, y por supuesto, aliens por todos lados. Los diseñadores han hecho un trabajo muy bueno en el diseño de los aliens, que van desde andantes de dos piernas hasta colmenas gigantes del tamaño de un autobús. La atmósfera que esto crea es una extraña mezcla de un futuro posible con una película de ciencia ficción de los 50. Lucharás al mando de un escuadrón, con tres compañeros de armas que hacen un papel clave a la hora de crear distracciones y dar fuego de cobertura, lo que deja clara la intención de desarrollar una buena IA. Tanto, que los creadores quieren que en el juego individual sientas que estás al lado de los personajes adecuados, más que bots emocionales avanzando sobre raíles por rutas predeterminadas. Para acentuar esto, verás a tus compañeros de equipo cambiar su comportamiento a medida que avanza el juego. Tienen emociones que vienen junto con rachas para la moral y la intensidad. Si tus tropas están en lo alto de la batalla, verás a tus compañeros manteniéndose distantes y orgullosos, gritando y vitoreando mientras acaban con los aliens, y si no, bueno, mejor

ASÍ LO HACEMOS AQUÍ
Blacksite se lo monta así

EL CIELO EN LLAMAS
El cielo de la ciudad desierta se arremolina con un huracán que va destroza casas. Todo lo que haces es en el caos, mientras navegas por casas hechas añicos y trozos de tejado.

SEÑOR, SÍ SEÑOR
El control de escuadrón con un botón ahorra lo tedioso del disparo en equipo. Haz click allí y ellos irán para allá. Haz click allá e irán o lo volarán, dependiendo del momento.

ponte a rezar. Y también habrá vehículos. Un shooter de ciencia ficción no funcionaría sin grandes Hummers que conducir, así que Blacksite te los sirve en helicópteros. ¿Qué más quieres? Pues nada. Sólo queda esperar al próximo verano para poder ver este shooter en tus manos. De momento, os dejamos con unas cuantas imágenes para que vayáis abriendo boca.


Ya te dije que este almacén era muy chungo...


Tus compañeros son vitales. No los pierdas.


La estrategia de equipo te sacará de problemas.


Como siempre, los aliens son feos con ganas.

Lo hemos visto... ¡y lo queremos!

SÓLO EN XBOX 360

OVERLORD

EDITOR: CODEMASTERS | **DES:** TRIUMPH STUDIOS | **JUGADORES:** 1 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: 2 JUGADORES | **PERSONALIZACIÓN:** MAZMORRAS, LACAYOS...

LANZAMIENTO: VERANO

Overlord

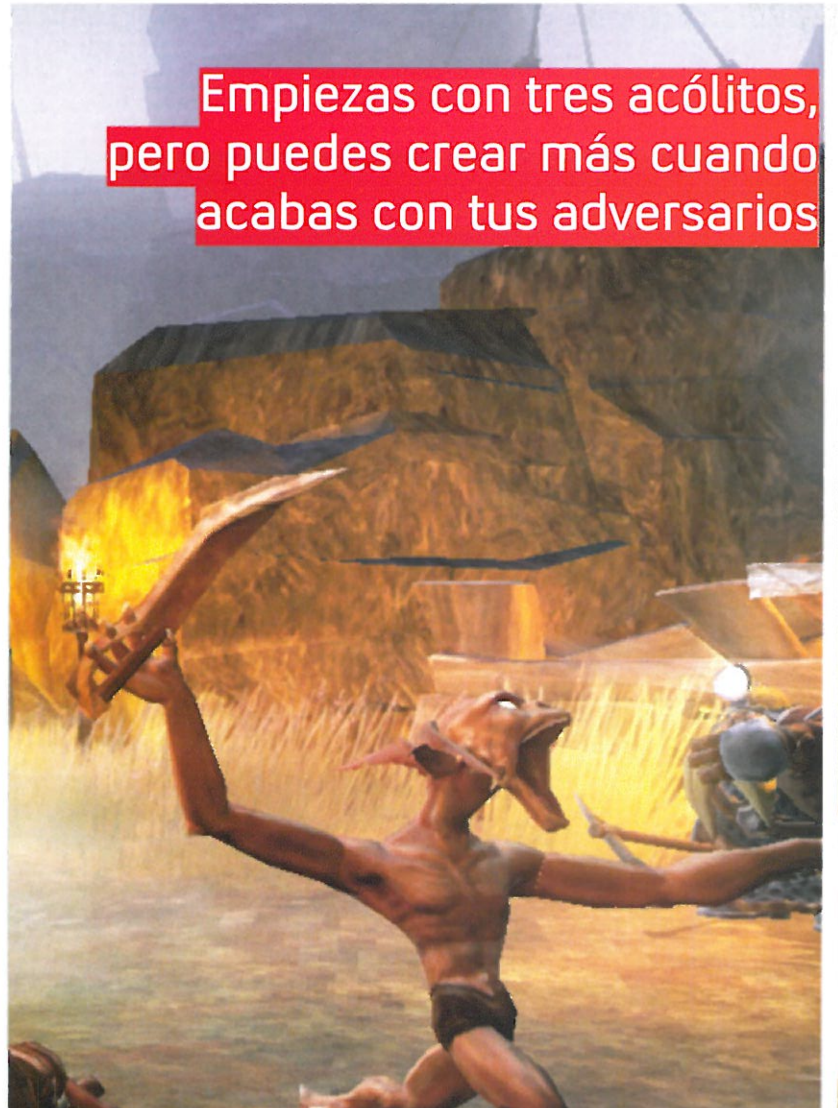
Sólo los que se portan bien mueren jóvenes

OXM Xcast

AUTOR:



SER MALO, MALÍSIMO, TIENE ALGO. No se sabe exactamente qué, pero los villanos siempre tienen un punto atrayente que los convierte en atractivos. Además, para ser sinceros, los que nunca rompen un plato y se llevan la chica son los verdaderamente odiosos en los cuentos. Eso nos propone este action-RPG: llevar a cabo la venganza de un villano asesinado años atrás por siete caballeros de reluciente armadura, que ha escapado del castigo eterno resucitado por sus fieles, pero estúpidos, lacayos. Para ello debemos destruir, robar y asesinar todo lo que encontremos a nuestro paso en los cinco reinos que compone el juego. En la consecución de nuestro objetivo nos serviremos de nuestra propia mala leche —¡ahh!— y de una espada y un ejército de hasta cincuenta pequeños seres de colores que nos obedecerán ciegamente. Cada color distinguirá sus habilidades: los marrones son los menos poderosos: carne de cañón, pero no pondrán en duda una sola de nuestras órdenes. Al lugar que señalemos con el stick derecho acudirán raudos, armados con lo que hayan encontrado tirado por el suelo, ya sea un tenedor o una calabaza usada a modo de casco. Seguramente morirán con los enemigos más poderosos, pero nos permitirán crear estrategias más complejas para nuestras batallas. El abanico de posibilidades se amplia con los otros tipos de sirvientes: rojo, verde y azul, cada uno asignado a un botón del mando. Los rojos son diablillos de fuego que realizan ataques a distancia; los verdes, silenciosos asesinos, y los azules, magos capaces de resucitar a sus colegas caídos. Ninguno dudará en asaltar una casa o un castillo y asesinar a sangre fría a sus habitantes si así se lo ordenamos. Por tanto las cuestiones morales también tendrán un papel importante. Elegiremos ser malo o ser peor... e incluso podremos hacerlo junto a (o contra) un amigo a través de Xbox Live. ¿Elegirás el camino del mal? En la redacción ya hemos prendido fuego a varios gatitos para ir entrenando.



Empiezas con tres acólitos, pero puedes crear más cuando acabas con tus adversarios

Tu ejército es la solución a muchos de tus problemas. Úsalo.

Haz que tus acólitos marrones se suban a la chepa de los enemigos.

Tu armadura evolucionará tres veces a lo largo de tu aventura.



La puerta está cerrada. tendrás que echar mano de tus 'chicos'.



Lo creas o no, hay tíos tan chungos como tú en el pueblo.

La verdad es que los marrones son feos de narices.

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: REALTIME WORLDS

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: ESTE MISMO MES

ONLINE: 1-2 JUGADORES

A TU MEDIDA: TU AGENTE COMO TÚ QUIERAS



Crackdown

UN SUPERHÉROE PARA CADA GUSTO

ASIÁTICO
Un héroe asiático, salido de alguna película de artes marciales futurista. Cuando sube de nivel adquiere un pelo blanco y da mucho miedo.

GÓTCO
Los chicos de Crackdown querían a un tipo ágil y con la cara de Marilyn Manson, aunque confiesan que les recuerda más a un miembro de Kiss.

HISPANO
Debería ser el preferido del público hispano-parlante. Pero vamos, a Burgos no han ido a buscar modelos para este personaje, precisamente.

MAORÍ
Huyendo del tradicional cliché de los guerreros maoríes, los diseñadores quisieron dar un homenaje merecido al pueblo maorí actual.

AFROAMERICANO
Se inspiraron en el personaje de cómic Blade para crear a este agente. Un tipo negro, grande, que da leches como panes y que esconde un lado oscuro.

NÓRDICO
Un chicarrón de norte. Aquí buscaban a un vikingo del futuro, al más puro estilo Thor, pero le arrancaron un ojo para que diera más impresión.

RUSO
Este agente está inspirado en el personaje Kurgen, de la película 'Highlanders', un ruso enorme, rubio y con un enorme mostacho para dar miedo.

TAILANDÉS
Este es el agente que parece más bestia. Rasgos tailandeses para un agente diferente, que también utiliza pintura en su cara para acojonar.



Analizado por:
OXM Maeso

DESDE QUE GTA pasara de una divertida y original saga en dos dimensiones al fenómeno que hoy conocemos, ya nos hemos cansado de ver imitaciones y clones de los juegos creados por Rockstar. Este peculiar género, que nació con Grand Theft Auto y que los americanos llaman 'action-driving hybrid genre' (algo así como género híbrido de acción y conducción, se habrán quedado calvos), tiene un montón de aficionados en todo el mundo pero, aparte de la saga de Rockstar, ningún otro intento ha conseguido una calidad similar. Hasta hoy. Y es que estamos ante un juego que va a dar mucho que hablar, que viene bajo el brazo de uno de los creadores de GTA y que le da una vuelta de tuerca al género, respetando sus características básicas, pero añadiendo novedades muy frescas y apetecibles.

Crackdown ha sido creado por Dave Jones, que además de ser el creador de la saga GTA también es el padre de otro título mítico, como los Lemmings. Este gurú del

»Bebe de la fuente de GTA, pero en algunos aspectos va más allá

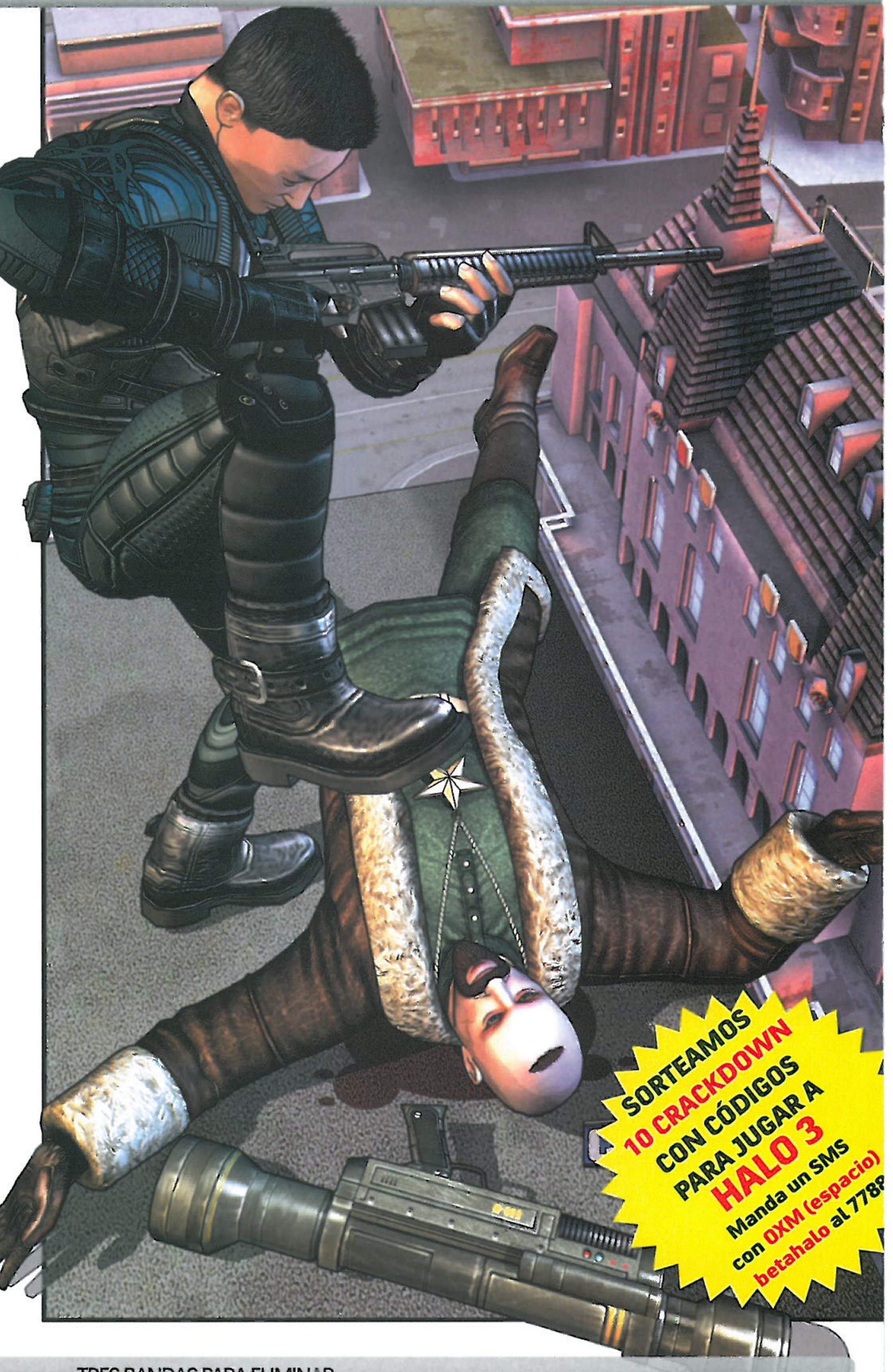
mundo de los videojuegos se rodeó de un plantel de genios en torno a la desarrolladora Realtime Worlds y ésta es la primera joya que ofrecen al mundo, en exclusiva para Xbox 360. Y así, a voz de pronto, Crackdown tiene dos ventajas sobre los conocidos GTA. La primera de ellas es que el personaje no es un delincuente cualquiera. Se trata de un agente de la ley, pero con superpoderes (piensa en una mezcla entre un juego de GTA y el de Hulk y te harás una idea). La segunda es que, como afirman sus desarrolladores, éste es el primer juego de este estilo que realmente cuenta con un juego totalmente tridimensional. Es decir, que la ciudad del juego puede recorrerse a nivel del suelo, por debajo, por encima de sus edificios y por dentro de todos ellos.

Pero, vayamos por partes, como dijo Jack el Destripador. Crackdown nos coloca en Pacific City, una ciudad caótica y ligeramente futurista. Con esto de ligeramente quiero decir que lo suficientemente en el futuro como para que existan superpolicías modificados genéticamente, pero no tanto, ya que no hay coches voladores ni ▶▶

se han abandonado las armas de fuego convencionales.
Pacific City es una ciudad enorme, que ha sido tomada por completo por la delincuencia organizada. Tres grandes bandas mafiosas controlan la ciudad y la 'Agencia' —un cuerpo especial de policías— se ha propuesto recuperar el orden y la ley en la zona. El mapa de la ciudad es realmente enorme, aunque tal vez no llegue a la extensión de mapas como el de GTA: San Andreas, pero hay que recordar que este mapa permite penetrar en los edificios y explorarlos hasta su punto más alto. Como hemos dicho, al contrario de la serie GTA, esta vez estamos al lado de la ley, en la piel de un superpolicía modificado genéticamente y convertido en un soldado de alto rendimiento. Nada más comenzar podemos elegir entre un puñado de agentes, cada uno de una raza diferente, y lanzarnos con él a las calles de Pacific City.
Una vez en la calle, el juego ha comenzado y desde ese momento podemos empezar a tomar decisiones sobre nuestro destino en la partida. Al comenzar

»Acción, cómic, rol... y todo en un mismo juego. ¿Qué más quieres?

dispondremos de un coche proporcionado por la Agencia para dar nuestros primeros paseos: aunque, como era de esperar, todos los vehículos de la ciudad están a nuestro alcance. Sólo hay que ponerse frente a uno y, pulsando el botón, obligar a su ocupante a que nos los 'preste'. El primer paseo por la ciudad deja claro que pacificar la zona será difícil, ya que los altercados y disturbios se encuentran tras cada esquina, dependiendo de cada barrio. Nos podemos encontrar con tiroteos entre bandas, con la policía por en medio, persecuciones, batallas encarnizadas, atracos, etc. En nuestra mano está intervenir en cada uno de estos altercados, aunque no hay mucho tiempo para aburrirse, porque la agencia nos encomienda misiones constantemente. En pantalla podremos ver cómo nos van a recibir las bandas de la ciudad. Si estamos dando caña a algunos miembros de alguna nos aparecerá su logotipo en rojo en pantalla, lo que quiere decir que nos buscan y quieren liquidarnos. A veces, aparecerá el logotipo de la Agencia en pantalla también en rojo, esto es una señal de que no hemos sido muy buenos y los policías con los que nos crucemos dispararán contra nosotros. Esto



TRES BANDAS PARA ELIMINAR

'LOS MUERTOS', LATINOS DE CORAZÓN

'Los Muertos' son una banda latina de pequeños vendedores de droga que han crecido rápidamente y ya son una de las bandas de narcotraficantes más grandes de Norteamérica. La banda domina las dos islas que forman el distrito Eastside, conocido como 'La Mugre'. La brutalidad de la banda está más que demostrada, son ágiles y utilizan un gran arsenal. Son especialmente hábiles robando y personalizando coches y camiones que luego usan en sus actos delictivos.

'VOLK', EX-COMBATIENTES

Esta banda nació de ex-soldados de los países de la Europa del Este que prefirieron utilizar sus habilidades y arsenal bélico a un fin mucho más lucrativo: el crimen organizado. Su mayor peligro lo representa sus armas de ex-combatientes y sus enormes vehículos de guerra, que ahora utilizan para llevar a cabo sus labores de extorsión, robo, secuestro... Los 'lobos' de la banda aceptan la disciplina militar y son expertos en armas de fuego y explosivos.

SHAI-GEN CORPORATION

La corporación Shai-Gen es la banda más misteriosa y peligrosa. Fue creada por el anterior gobierno de la Nación como fuerza de choque para luchar contra las agresiones internas y externas. La mala gestión hizo que se volviera independiente, buscara financiación externa y terminara siendo adquirida por un misterioso personaje. Así, la corporación dejó de cumplir su función y ahora su alta tecnología está al servicio de oscuros intereses.

»Tenemos habilidades determinadas que habrá que alimentar

ocurre cuando atropellamos a demasiados civiles, realizamos destrozos de forma indiscriminada, etc. ¿Qué te crees, que tenías carta blanca para hacer cualquier cosa?

La misión principal en el juego es eliminar a los principales jefes de las tres bandas que asolan la ciudad: Los Muertos, Volk y Shai-Gen Corporation. Según avancemos en nuestras investigaciones y paseos por la ciudad, la Agencia nos irá dando información sobre las actividades, las ubicaciones y las identidades de los jefecillos locales de cada banda para irlos eliminando hasta encontrar a los jefazos. Eliminar a sus cabezas visibles persigue la disolución de estas bandas. Para ello hay que hacer uso de todos nuestros recursos, entre los que se encuentran más de 60 vehículos y un enorme arsenal armamentístico a nuestra disposición. En cuanto a los vehículos, hay que destacar los que nos proporcionará la agencia, dignos del propio James Bond: impresionante convertibles repletos de arsenal.

Aunque no tiene tanta importancia como en la saga GTA, el aspecto de la conducción está muy cuidado. Cada uno de los vehículos disponibles tiene sus propias características, se conduce de forma diferente y cuenta con una música distinta al entrar en él. Además, el juego ofrece un punto realista en las colisiones, ya que los coches se destrozan muy fácilmente, por lo que si conduces sin mucho cuidado te quedarás sin coche casi al instante. Una barra en la pantalla te indica la 'salud' del vehículo. Pero el punto fuerte del juego está cuando vamos a pie y con un arma en la mano. La interactividad con todo lo que nos rodea es muy alta, tanto que podemos coger y arrojar todo tipo de objetos o utilizar la puerta arrancada de un vehículo como escudo contra las balas enemigas. También podemos arrebatar todo tipo de armas a nuestros oponentes y usarlas contra ellos. El modo de disparo está muy conseguido, ya que podemos fijar un blanco con el gatillo izquierdo y disparar con el derecho pero, además, podemos elegir dónde queremos disparar a nuestro enemigo. Moviendo el stick derecho y fijándonos en un pequeño muñeco representado junto al objetivo, podemos elegir entre la cabeza, el cuerpo o cualquiera de sus brazos o piernas para alojar nuestra bala. Si le damos en las piernas le haremos caer al suelo; si elegimos el brazo del arma, le desarmaremos, y si tiramos al cuerpo o la cabeza, nos libraremos de él para siempre.

Pero, como hemos dicho antes, somos una especie de superhéroe, al menos en potencia. Al principio no somos gran cosa, pero estamos genéticamente dotados y podremos ir subiendo de nivel a nuestro personaje para ser un superagente. Con un sistema similar al de los juegos de rol, tenemos habilidades de fuerza, agilidad, conducción, manejo de explosivos o disparo que podemos ir mejorando a lo largo del juego. Al principio somos unos 'mindundis', pero a medida que subamos de nivel, además de cambiar el aspecto físico de nuestro agente, seremos cada vez más fuertes, ágiles y conduciremos y dispararemos de forma impecable. Con un nivel elevado podremos levantar camiones con nuestras propias manos o saltar tan alto como un edificio para recorrer la ciudad de un par de brincos. También, cuando nos matan, volveremos a la vida en forma de clon en alguno de los puntos de abastecimiento que la agencia tiene repartidos por la ciudad. Por esto último es muy importante recuperar estos puntos, que se encuentran en manos enemigas, para poder aparecer en el punto de la ciudad que queramos cada vez que nos eliminan.











Gráficamente, el juego muestra un aspecto de cómic espectacular, utilizando una técnica parecida al conocido Cell-Shading. Este aspecto hace que el juego tenga elementos como el fuego, las explosiones o la física que merecen un sobresaliente.

MULTIJUGADOR A EXAMEN

En cuanto a las opciones multijugador, hay que decir que los sus creadores han echado el resto en crear un genial modo cooperativo. En la misma consola o a través de Xbox Live, puedes recorrer la ciudad junto a un colega. Dos superagentes siempre es mejor que uno. Pero los modos multijugador acaban aquí y no nos parece nada bien. A este juego le venia que ni pintado algún modo de combate por equipos. Imagínate a ocho agentes contra otros ocho, en medio de una enorme ciudad con todos sus coches y armas para elegir. Es una pena.

XBOX 360 VEREDICTO

CRACKDOWN

- Superpoderes y una ciudad para ti solo
- Conducción y mucha acción
- Original apartado gráfico
- ¿Sólo un modo online?
- Algunos comportamientos extraños

PUNTUACIÓN

UN GTA PERO SIENDO EL BUENO DE LA PELI



DETALLES

STAR TREK LEGACY

EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: MAD DOC SOFTWARE
JUGADORES: 1-4
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 1-4 JUGADORES
A TU MEDIDA: NAVES EQUIPADAS A TOPE

Star Trek: Legacy



Analizado por:
Marble

Una mezcla de épocas que sabe a poco. Los desarrolladores han sacrificado muchas cosas.

POR FIN ESTÁ AQUÍ el sueño de cualquier treki que no tenga aún su colección de fact files. Voyager, Enterprise, la nueva generación, Kirk, Spock, ¿Q?... todo y todos, sin problemas de generación y condensados en un DVD, así es Star Trek Legacy. Pero claro, no podía satisfacer a todos y los desarrolladores han tenido que hacer sacrificios.

Para empezar, se trata de un juego de naves, no una aventura en la que llegar más de allá de donde ningún hombre ha llegado nunca. Para que el sistema de control se adapte al pad, la perspectiva principal se sitúa fuera de tu nave, independientemente del tipo que sea. Una vez a los mandos, el tamaño hará que la inercia sea más o menos importante a la hora de maniobrar, con lo que deberás cuidar la velocidad y todo ese tema de disparar mientras te atacan. En resumidas cuentas, te encuentras un modo historia con una sucesión de misiones que siguen fielmente lo que se puede esperar de cualquiera de las series. En unas ocasiones te enfrentarás en solitario a los misterios del cosmos y en otras contarás con aliados, dando la sensación de una batalla estelar. El otro modo para un jugador te permite elegir nave entre los modelos Klingon, Romulano y Borg, aparte de la Federación. Se trata de una forma rápida de entrar en batalla y que te prepara para los modos online. En Xbox Live el multijugador te permite capitanear un bando con hasta cuatro naves, aunque el número de participantes también está limitado a este número. En estos modos mantiene un nivel gráfico que, sin destacar, resulta atractivo para tener el frío espacio como fondo perpetuo. Hay pocos detalles visuales, pero muchos para escuchar, con las voces originales de todos los capitanes junto a una música y efectos para enmarcar. Por último, armas, muchas armas. Tienes a tu disposición una amplia variedad que se pueden dotar como primaria y secundaria dentro de tus opciones de disparo, pero también dispones de un modo más en el que entras al pulsar el stick analógico izquierdo. El sistema de disparo permite apuntar al mismo tiempo con ambas posibilidades, algo que resulta complicado. En definitiva, un juego para todos los amantes de Star Trek.



Los gráficos son normalitos, pero cumplen.



El control en 3D es realmente complicado.



XBOX 360 **VEREDICTO**

- Una verdadera enciclopedia
- Las voces originales
- Un control difícil, que podría ser peor
- No destaca gráficamente
- Se queda corto en cuanto a variedad

PUNTUACIÓN
PARA TREKIES DE AYER Y HOY
6,0

STAR TREK: LEGACY

DETALLES

FOOTBALL MANAGER 2007

EDITOR: SEGA

DESARROLLADOR: SPORTS INTERACTIVE

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 2-16 JUGADORES

A TU MEDIDA: BASE DE DATOS Y FOTO AL GUSTO DE CADA UNO

Football Manager 2007

El manager favorito cumple con las expectativas y prueba que es especial...



Analizado por:
OXM Clapillo

SI HAY QUIEN HA DICHO que el fútbol es un antiguo juego divertido es que no ha jugado al ***Football Manager 2007***. Ganar o perder un partido es tremendamente importante, afectando desde tu humor hasta la relación con tu novia —una relación que rápidamente se deteriora cuando compruebas que jugar con Andriy Shevchenko para hacerle golear con el Chelsea es más estimulante que estar con ella—. Cualquier juego que pueda acabar con tu vida personal de esta forma es tan malo como bueno a partes iguales.

La razón por la cual invade tu vida es la inmensa cantidad de cosas que tienes para hacer. Inicialmente puede sobrepasarte, como si te hubieran encargado dirigir a la selección de Brasil justo la noche anterior a la final de la Copa del Mundo, pero la modernizada interfaz hace que moverte por los contenidos sea coser y cantar. También puedes acceder a todo a través de unos menús situados en la parte de arriba de la pantalla o pulsando el gatillo izquierdo para ver los menús en una útil lista. Media hora jugando y sabrás de forma instintiva el camino más rápido para obtener la información que necesites. Después de 'limpiar' la plantilla de prescindibles a







modo de entrenamiento, es hora de poner a prueba tus conocimientos de fútbol en el campo. Existen cientos de matices tácticos, tanto para cada jugador como para el equipo en conjunto, y la nueva opción de que el equipo hable antes del partido afecta su moral aún más.

Mientras es discutible cuánto afecta ajustar las opciones tácticas en el resultado del partido, el ***Football Manager*** todavía consigue convencerte de que cada decisión cuenta. No te sorprendas si acabas preocupándote más de tu equipo virtual que del que sigues en tu vida real. A nosotros nos pasa.

XBOX 360 VEREDICTO

FOOOTBALL MANAGER 2007

- Las estadísticas más recientes
- Una interfaz fácil de utilizar
- Gran cantidad de opciones tácticas
- Interacción con la prensa
- Puede llegar a desesperar

PUNTUACIÓN

EL FÚTBOL TÁCTICO, SIN TRAMPA NI CARTÓN

7,3

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2007

DETALLES

EDITOR: SEGA
DESARROLLADOR: BLADE INTERACTIVE
JUGADORES: 1-2
ONLINE: MATCHPLAY
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
A TU MEDIDA: LA CARRERA DE TU JUGADOR

World Snooker Championship 2007

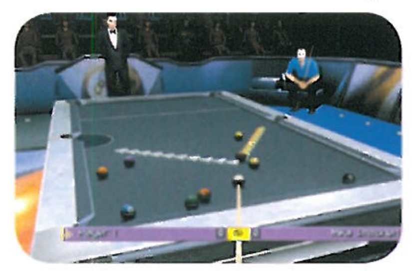
El billar por excelencia debuta Xbox 360 con motivos para estar orgulloso



Analizado por:
OXM Clapillo

A **NIVEL GRÁFICO**, el salto de ***World Championship Snooker 2007*** de la antigua a la nueva generación de consolas es grande, con locales y jugadores infinitamente más realistas (incluso si las caras son un poco pastosas). La animación ha sido muy mejorada también, con movimientos más suaves del taco y expresiones faciales que correlacionan perfectamente con la acción. Así que sí, hay más mejoras visuales en ***WCS 2007*** que unas bolas más redondas y brillantes. Aunque las bolas de este año son particularmente redondas y brillantes, hay que decirlo.

Pero el auténtico cambio de ***WCS 2007*** está en el posicionamiento. Ahora no sólo ves en qué dirección va a ir la bola objetivo inmediatamente después de ser golpeada, sino que también verás donde acaba la bola a la que has golpeado tú mismo. No es algo completamente preciso, pero cambia totalmente la forma en la que juegas. Por un lado, es un cambio a mejor, ya que te fuerza a pensar más estratégicamente, animándote a planear el próximo golpe o los dos siguientes, mucho más como un jugador profesional. Por otro pierdes mucho más tiempo. No es necesario decir que los fans de todo tipo de billares estarán provistos de una impresionante cantidad de reglas diferentes y regulaciones, y hay más que suficientes 'trick shots', viejos y nuevos, para mantener ahí al aspirante John Virgos. El número de competiciones licenciadas y grandes jugadores disponibles para jugar es más grande que nunca y, complementado con el juego online y un modo carrera que te permite mezclar y encajar disciplinas, ***WSC 2007*** te provee de innumerables horas de acción sobre la mesa.





»Las bolas son tan brillantes y redonditas... No puedo resistirme



¿QUIERES JUGAR A LOS MEJORES JUEGOS DE XBOX EN TU XBOX 360?

CLÁSICOS MODERNOS: UNA GUÍA PARA LA RETRO COMPATIBILIDAD

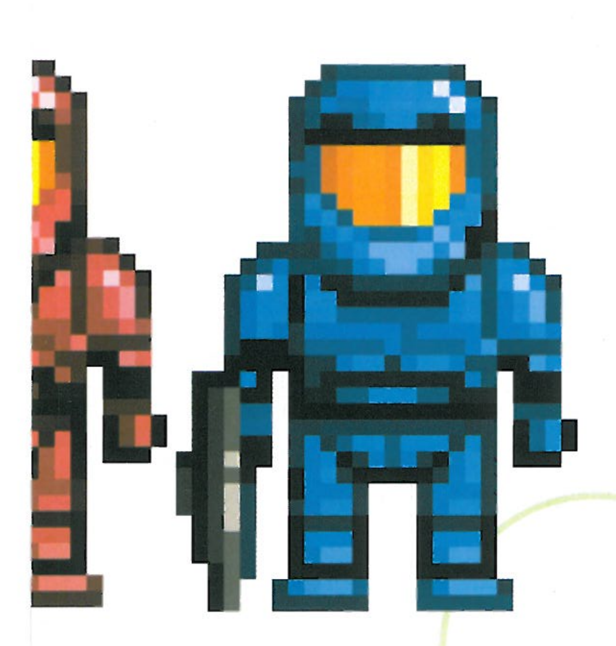
Ahora se celebra un año desde la salida de Xbox 360 al mercado, pero Microsoft festeja también el quinto aniversario de su consola. La razón es tan sencilla como que cierto día de noviembre, en 2001, apareció en las estanterías de los comercios norteamericanos la Xbox original. Una máquina superior en potencia a todo cuanto se había visto hasta ese momento y que ofrecería años de alegrías para todos los aficionados a los videojuegos.

El tiempo ha pasado, la nueva generación ha tomado las riendas de la innovación y ya se puede hablar de juegazos de última hornada, pero, ¿qué pasa con esos títulos que marcaron un antes y un después en la plataforma de Microsoft? ¿Y si tienes tu estantería llena de juegos para la primera Xbox? La solución es sencilla, sólo has de meter el DVD correspondiente en tu 360 y esperar a que arranque. ¿Que no lo hace? Pues tendrás que recurrir a una actualización del sistema o confiar en que pronto sea compatible.

Hay varias formas de actualizar la lista de juegos de Xbox compatibles con 360. La más sencilla es conectar tu consola a Internet y esperar a que se actualice. El proceso se lleva a cabo independientemente de si tu cuenta de Xbox Live es Silver o Gold, con lo que te saldrá gratis.

En caso de no poder conectar tu consola a la Red, puedes recurrir a la web de Microsoft, www.xbox.com/en-US/games/backwardscompatibilityredirect.htm, descargar archivo indicado y grabarlo en CD o DVD. Tu consola lo reconocerá y... voilá. Como es obvio, se hace necesaria la presencia del disco duro en la consola, con lo que cualquier usuario de la versión "Core" tiene aquí otro motivo para pasarse a la era HD.

¿Qué pasa con todos esos juegos de Xbox que llenan tus estanterías?



¿POR QUÉ TANTO LÍO?

LA RAZÓN DE TODO ESTO radica en que Xbox 360 es muy diferente de Xbox, a pesar de sus progenitores. De ahí que Microsoft haya desarrollado un software que permita simular, emular mejor dicho, el sistema antiguo. El trabajo en este sentido se ha alargado durante más de un año... y esperemos que siga adelante. Periodo en el cual se ha superado a las primeras Xbox 360, capaces sólo de hacer funcionar *Halo* y *Halo 2* en cuanto a títulos de la generación anterior. Además, lo hacían con un acabado técnico muy pobre.
Ahora, cualquier consola nueva muestra los juegos compatibles con gráficos mejorados en alta resolución, suavizado de líneas, más suavidad en las animaciones y otros filtros que hacen de los juegos antiguos una experiencia superior a la original. Eso mismo que consiguen las actualizaciones anteriormente comentadas. Sin embargo, en casos aislados los juegos van a tirones, algo que se soluciona poco a poco con nuevas versiones del emulador. Un caso doloroso es *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, que hasta en los vídeos se paraba y ahora va bien... aunque la paupérrima localización al castellano no se haya solucionado. Los periféricos como alfombras de baile o pistolas tampoco funcionan, debido a que los conectores de 360 son diferentes. Como consuelo queda decir que muy pocos juegos de los que salieron son compatibles.
Las ventajas son mucho más importantes que los inconvenientes y, aparte de la calidad excepcional de algunos juegos antiguos o su valor en contenidos, se incluye también el precio. Son más baratos, hasta 0,99€ en algunos comercios que los tienen de saldo. Por supuesto, también se encuentran de segunda mano y viene a ser la única forma de conseguir ciertos títulos tremendamente deseados.
Para rematar la jugada, algunos permiten usar los modos online a través de Xbox Live y, por ejemplo, *Halo 2* aún es el más jugado en plena competición con *Gears of War*... varios años después de su salida al mercado. La explicación está en que usuarios de Xbox y de 360 pueden mezclarse en las mismas partidas online. Como caso contrario, otros títulos que eran online hace años por ahora admiten sólo un jugador en la nueva consola.

En algunos comercios encontramos clásicos de saldo por 0,99 €

LOS OTROS EMULADOS

AUNQUE MICROSOFT no ha querido llamarlos "emulados", la competencia de Xbox tiene muy claro el camino que han de seguir los juegos más clásicos en sus plataformas. Títulos como Pacman, Smash TV o Joust están disponibles para Xbox 360, entre muchos otros "retro". Se trata de clásicos de los años setenta y ochenta que vuelven de forma renovada. Así, las nuevas generaciones pueden comprobar que los gráficos realistas no son el único atractivo de los videojuegos y que la jugabilidad envejece mucho mejor. Están disponibles en Xbox Live Arcade y en algunos packs que poco a poco pueblan las estanterías de las tiendas. No te los pierdas.

JUEGA LA DEMO DEL DVD PAG.28

DE LA A A LA Z

RETROCOMPATIBLES XBOX>XBOX360

LOS NUEVOS CLÁSICOS



NINJA GAIDEN: BLACK

NINJA GAIDEN: BLACK
EDITOR: MICROSOFT/TECMO DESARROLLADOR: TEAM NINJA
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 21/10/2005 ONLINE: SÍ

Si se habla de clásicos, ***Ninja Gaiden*** ha de salir por algún lado. Este título ya era un intocable en los casi extintos salones recreativos y su revisión para Xbox no pudo ser mejor. Ryu Hayabusa ha sido un talismán para la consola de Microsoft y demostró que el control sobre la materia es una chorrada cuando tienes a mano un buen pad. Las combinaciones de botones y la coreografía perfectamente orquestadas dan lugar a verdaderas escenas de violencia controlada. Las horas necesarias para controlar al protagonista son devueltas en forma de satisfacción plena y volver a empezar un juego desde un principio pocas veces había sido tan reconfortante. Además de ser uno de los juegos que más han caracterizado a Xbox, también fue de los pocos que ofrecieron competiciones online, aunque alguno de sus ganadores aún espere el premio conseguido.



Sus coreografías combinaban belleza y acción en la misma medida.



XBOX — NINJA GAIDEN: BLACK
- IGN
- GameSpot
- Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN 9,7
EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DE XBOX ORIGINAL





XBOX — HALO
- IGN
- GameSpot
- Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN 9,8
LA MEJOR SAGA DE SHOOTERS PARA CONSOLAS

HALO

HALO
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BUNGIE
JUGADORES: 1-8 LANZAMIENTO: 14/03/2002 ONLINE: EN HALO 2 (HASTA 16 JUGADORES)

Pronunciar estas cuatro letras ya es toda una declaración de intenciones. El juego más importante para Xbox no podía dejar de funcionar en su sucesora, y también lo hacen ***Halo 2*** y el disco de ampliación. Es más, las descargas de nuevos niveles se añaden a través de Xbox Live. Así podemos volver a sentir lo mismo que millones de usuarios han experimentado desde hace años, con la mejor saga de shooters que ha salido para consolas. Pero el tiempo no pasa en balde y Microsoft ya prepara la tercera entrega de la serie. Mientras ésta llega, habrá nuevos niveles y mejoras para ***Halo 2***, que harán más llevadera la espera. No te quedes sin saber qué ocurrió cuando el Jefe Maestro llegó a ***Halo*** ni quiénes son los personajes que aparecerán en *Halo 3*. La solución es tan sencilla como buscar las primeras partes de LA TRILOGÍA.







FABLE

El juego de Peter Molyneux que más elogios ha levantado en los últimos tiempos y que ha traído las aventuras más espectaculares a Xbox. La evolución de los personajes y escenarios, junto a un sistema de juego muy depurado ponen de manifiesto la potencia de la anterior generación. Pero también los gráficos lucen en su paso a 360 y bien puede considerarse superior en este aspecto a ciertos juegos de nueva hornada que aprovechan poco el hardware. Además, ***Fable*** es el primero de una saga que se espera larga y mejor con cada versión, así que resultaría imperdonable no jugar al original antes de enfrentarnos a sus sucesores. Tanto el título original, ***Fable***, como su ampliación ***Lost chapters,*** son compatibles y aunque tampoco supone una ampliación demasiado extensa merece la pena jugar también a su expansión.

FABLE
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BIG BLUE BOX
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 8/10/2004 ONLINE: NO

XBOX — FABLE
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine
PUNTUACIÓN
UNO DE LOS RPGS MÁS EXTENSOS DE LA HISTORIA
9,4



Elementos con la evolución de los personajes nos dejaron impresionados.



FORZA MOTORSPORT

Para algunos, este simulador era la respuesta de Microsoft para alcanzar el nivel de la competencia. Sin embargo, superó a todo lo mostrado en cualquier plataforma y llevó la simulación automovilística a nuevas cotas. Vehículos que se deformaban, piezas que cambiar, modelos y marcas reales en todos los rincones no eran nada cuando se veía lo más espectacular de ***Forza***: un motor físico y de simulación, que calcula la reacción de cada elemento a una velocidad endiablada y con la precisión de una herramienta profesional. El resultado es tan abrumador que aún se considera a este juego como el más importante en cuanto a conducción realista que ha aparecido para Xbox y uno de los mejores en cualquier plataforma. En 360 gana con la suavidad de las líneas y sirve de compañero hasta que llegue su segunda parte, que viene con cierto retraso.

FORZA MOTORSPORT
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT
JUGADORES: 1-8 LANZAMIENTO: 13/05/2005 ONLINE: SI

XBOX — FORZA MOTORSPORT
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine
PUNTUACIÓN
AUTÉNTICA CONDUCCIÓN REALISTA
9,2









DE LA A A LA Z

DE LA A A LA Z

* Indigo Prophecy
* Increibles
* IndyCar® Series 2005

J

* Jade Empire™
* James Bond 007™: NightFire™
* Judge Dredd®: Dredd vs. Death™
* Jurassic Park: Operation Genesis

K

* Kabuki™ Warriors
* Kelly Slater's Pro Surfer
* kill.switch

L

* Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
* LEGO® Star Wars®
* LEGO® Star Wars™ II: The Original Trilogy
* Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events™
* Links® 2004
* LOONS—The Fight for Fame

M

* Magatama
* Manhunt
* Mat Hoffman's Pro BMX™ 2
* Max Payne
* Max Payne® 2
* Maximum Chase
* Medal of Honor European Assault™
* Medal of Honor™ Frontline
* Medal of Honor™ Rising Sun
* Mega Man® Anniversary Collection
* Metal Arms™: Glitch in the System
* MicroMachines
* Mike Tyson Heavyweight Boxing
* Minority Report
* Mortal Kombat: Armageddon
* Mortal Kombat® Deception™
* MotoGP
* MTV Music Generator™ 3
* MTX: Mototrax™
* Murakumo: Renegade Mech Pursuit
* MX Unleashed
* MX vs. ATV Unleashed
* MX World Tour™: Featuring Jamie Little

N

* Namco Museum™
* Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection
* NBA LIVE 2004
* Need For Speed™ Underground 2
* NFL Blitz 2002
* NFL Blitz 2003
* NFL Blitz 2004

RETROCOMPATIBLES XBOX>XBOX360



JADE EMPIRE
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BIOWARE
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 22/04/2005 ONLINE: DESCARGAS

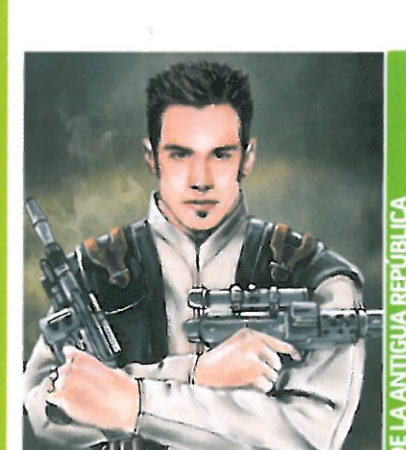
JADE EMPIRE

La evolución en los juegos de Bioware se ve claramente en este título, que toma como tema principal la mitología oriental. Los combates cada vez dejan más de lado los turnos estrictos, los gráficos se tornan más exóticos y originales, pero la esencia de los juegos de aventuras permanece intacta. Tus personajes evolucionan y los acontecimientos invitan a desgranar cada pista, para así llegar al sino de tus protagonistas. Resulta difícil de clasificar, aunque el rol sea lo más parecido a un género donde encasillar a ***Jade Empire***. Aunque está claro que, una vez superado eso de no tener naves espaciales u orcos enfrente, los enemigos tienen poco que envidiar a la imaginación occidental más florida. Cualquier amante de las aventuras debería probar ésta, que además incluye artes marciales a tutiplén.





Una formidable mezcla de RPG, aventura y artes marciales.



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: BIOWARE
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 12/09/2003 ONLINE: DESCARGAS

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Cuando se le encargó a Bioware desarrollar un título sobre Star Wars, las cosas pintaban de lujo, pero ellos sabían que también se enfrentarían a detractores de la saga. La solución no pudo ser más elegante. En su juego no habría personajes ya conocidos, aunque sí referencias a ellos. De esa forma, cualquier manía hacia los héroes de la trilogía original, o la posteriormente estrenada, tendrían nuevas oportunidades de crearse enemigos. Que los hechos transcurran miles de años antes no impide que la Fuerza esté por todas partes, pero sí que se hable de midiclorianos. Y crear a nuestros personajes, independientemente del sexo, también ayuda a que la aventura sea más a nuestro gusto. Historia, interfaz, opciones de personalización, minijuegos... lo tiene todo para divertir.

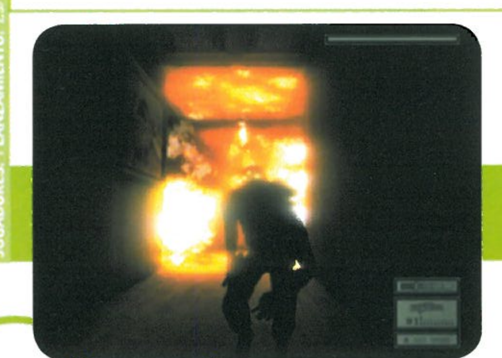




TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

El primer juego que demostró una nueva generación, tanto a los aficionados a las consolas como a los usuarios de PC. UbiSoft sorprendió y dio un motivo más para comprar una Xbox, algún tiempo después del lanzamiento inicial. Ya fuera por la sequía de títulos o por la forma en que planteaba la infiltración, ***Splinter Cell*** supuso todo un cambio en la forma de jugar a estos títulos. El control y la jugabilidad frente a la historia y las escenas cinemáticas, esos eran algunos de sus fuertes. De esta manera se creó una nueva franquicia de la factoría de Tom Clancy, que merece la pena conocer desde un principio. Es más, al retomarlo después de estos cinco años parece más sencillo y los niveles se pasan uno tras otro, nada que ver con lo mal que se pasaba la primera vez que llegó a Xbox. Revisar lo sucedido, de cara al próximo episodio (exclusivo en 360) es primordial.

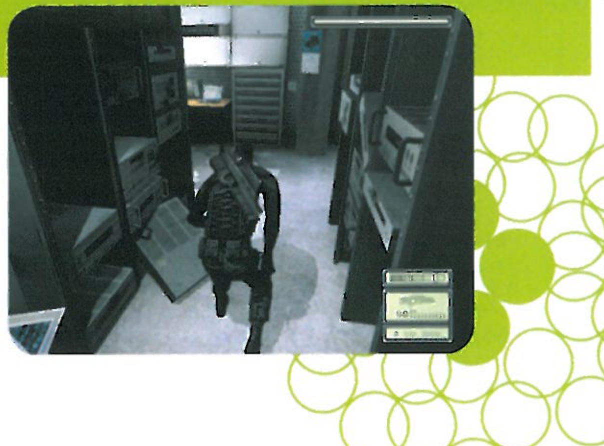
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
EDITOR: UBISOFT DESARROLLADOR: UBISOFT
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 29/11/2002 ONLINE: NO



La nueva generación llegó con el uso de la luz y las sombras.



XBOX
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine
PUNTUACIÓN
UNA SAGA IMPRESCINDIBLE DE XBOX
9,5





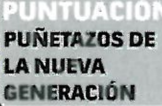
DEAD OR ALIVE 3

Pulsar botones sin orden hasta acabar con el contrario es algo que pone nervioso a cualquier jugón con años de experiencia.
Dead or Alive siempre ha desesperado por este motivo que ayuda a los principiantes a creerse buenos. Pero claro, las contras perfectamente orquestadas, los movimientos encadenados, la velocidad de reacción... Todo esto que define a la saga en Xbox eclipsa unos gráficos con un estilo único. Las muñecas con cara de porcelana tienen todo el encanto que se pueda imaginar y los escenarios son tan interactivos que parecen vivos. Un juego de lucha que resulta sencillo de disfrutar al principio, pero que precisa de muchas horas de entrenamiento para sacarle partido. A la vieja usanza, aunque con mucho énfasis en la tecnología que Team Ninja ha sabido explotar en Xbox.

DEAD OR ALIVE 3
EDITOR: MICROSOFT/TECMO DESARROLLADOR: TEAM NINJA
JUGADORES: 1-4 LANZAMIENTO: 14/03/2002 ONLINE: NO





XBOX
DEAD OR ALIVE 3

IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN
PUÑETAZOS DE LA NUEVA GENERACIÓN
9,3

DE LA A A LA Z

DE LA A A LA Z

* Sonic Heroes™
* Sonic Mega Collection™ Plus
* Soul Calibur 2
* Spawn® Armageddon
* Speed Kings™
* Sphinx and the Cursed Mummy™
* Spider-Man™
* Splat Magazine Renegade Paintball
* Splinter Cell: Double Agent
* SpongeBob SquarePants™: Battle for Bikini Bottom
* The SpongeBob Square Pants Movie
* SpyHunter® 2
* SpyHunter:® Nowhere to Run™
* Spyro™ A Hero's Tail
* SSX 3
* Stake™
* Star Wars Battlefront™
* Star Wars Battlefront™ II
* Star Wars®: Episode III Revenge of the Sith™
* Star Wars® Jedi Knight®: Jedi Academy™
* Star Wars®: Knights of the Old Republic™
* Star Wars® Knights of the Old Republic® II: The Sith Lords™
* State of Emergency
* Street Racing Syndicate™
* Super Bubble Pop
* Super Monkey Ball™ Deluxe
* SX Superstar™

T

* Taz Wanted
* Tecmo Classic Arcade
* Teenage Mutant Ninja Turtles™
* Test Drive®: Eve of Destruction
* Tetris Worlds™4
* The Great Escape
* The Hulk™
* The Incredible Hulk™: Ultimate Destruction
* The Incredibles: Rise of the Underminer
* The Legend of Spyro™: A Beginning
* The Lord of the Rings™: The Return of the King™
* The Punisher™
* The Simpsons™ Hit and Run™
* The Simpsons™ Road Rage
* The Suffering
* The Terminator™ Dawn of Fate
* The Thing™
* Thief: Deadly Shadows™
* Tom Clancy's Ghost Recon
* Tom Clancy's Ghost Recon™ 2
* Tom Clancy's Ghost Recon™: Island Thunder™
* Tom Clancy's Ghost Recon® 2 Summit Strike

RETROCOMPATIBLES XBOX>XBOX360



BLACK
EDITOR: EA DESARROLLADOR: CRITERION STUDIOS
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 24/02/2006 ONLINE: NO

BLACK

Llegó sin avisar, con una campaña publicitaria bastante llamativa. Este título, tildado de simple, viene a reclamar su lugar entre los más apetecibles de Xbox. Tiene muchos factores a favor, desde el realismo de las armas hasta los gráficos y el sonido, que bien pueden confundirse con algunos títulos llamados de nueva generación. Le falta el multijugador, sí, pero sólo eso lo aleja de la perfección en cuanto a los shooters más puros. Los enemigos saben cómo ponernos nerviosos, los niveles tienen el tamaño y diseño necesarios para resultar interesantes, incluso al rejugarlos. La dificultad... es sublime y con varios niveles que desesperan lo justo. No hay llaves, pero sí puertas que abrir, la forma de hacerlo depende de cada uno y de las balas que queden en el cargador. Un festival de plomo que demuestra como se desenvuelve el motor de Criterion fuera de los títulos de conducción/destrucción.

XBOX — BLACK
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN
NO PIERDAS DE VISTA NADA NI UN SEGUNDO





SOUL CALIBUR II
EDITOR: EA DESARROLLADOR: NAMCO
JUGADORES: 1-2 LANZAMIENTO: 26/09/2003 ONLINE: NO

SOUL CALIBUR II

Hay algún detalle exclusivo para esta edición, aunque quizá saliera perdiendo frente a la competencia. Se trata de uno de esos juegos que se aman, se juegan hasta la extenuación y se enseñan a las visitas una vez que llegamos a cierto nivel de control. Tener una espada en las manos y que, tras varios estoques mortales no acabe con el contrario, puede resultar contradictorio. Pero en ***Soul Calibur*** no importa. La forma de encadenar movimientos y la personalidad de cada personaje tienen todo lo necesario para convencer a cualquier aficionado a los juegos de lucha. Unos enfrentamientos distintos, que ya llevan varias generaciones a sus espaldas, pero que aún no han dado el salto a la nueva generación, como haya hecho *Dead or Alive* y hará *Virtua Fighter.* Mientras tanto, habrá que afilar el acero gracias a la emulación.

XBOX — SOUL CALIBUR II
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN 8,9
ESPADAS, PELEAS,... ¿NECESITAS MÁS?





CONKER: LIVE & RELOADED
EDITOR: MICROSFOT DESARROLLADOR: RARE
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 24/06/2005 ONLINE: 2-16

CONKER: LIVE & RELOADED

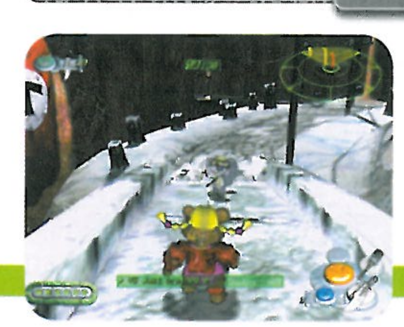
Rare ya sorprendió en Nintendo64 con un tipejo peludo que destacaba, entre otras cosas, por su lenguaje soez y subido de tono. Si ***Conker*** pudo llegar casi sin censurar a una consola de la gran N, su paso a Xbox siguió un camino parecido. La mezcla de títulos ya conocidos y un multijugador endiabladamente adictivo hacen de este ***Conker*** todo un objeto de culto. Resulta difícil encontrarlo porque sus fans no lo sueltan y quien lo pone a la venta lo hace por causas mayores o porque lo odian a muerte. Los desmembramientos, el curioso efecto de pelo que iba camino de GameCube y la fauna autóctona son distintivos. Todo en un juego de Rare que esperemos ver actualizado pronto.
Respecto a los puntos negativos, sólo se le puede reprochar que se nutra de experiencias ya vividas en otra plataforma anterior y que no se hayan depurado las descargas online.



XBOX — CONKER: LIVE & RELOADED
IGN
GameSpot
Official Xbox Magazine

PUNTUACIÓN
ARDILLAS ARMADAS Y ASESINAS





GTA: DOUBLE PACK
EDITOR: VIRGIN PLAY DESARROLLADOR: ROCKSTAR VIENNA
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 26/05/2005 ONLINE: NO

GRAND THEFT AUTO: DOUBLE PACK



"El título más vendido de la historia", según se dice tras cada nueva versión de la saga de RockStar. Pero claro, todo tiene un motivo y hay que reconocer la notoriedad de su estilo de juego. En inglés lo llaman "Sandbox", que viene a ser algo así como libertad para hacer de todo un poco. Lo hace tan bien, que de una edición a otra no necesitaba innovar demasiado para retomar los primeros puestos, aunque en *San Andreas* engordó hasta convertirse en algo realmente inmenso.
GTA ofrece violencia, una y mil historias, la posibilidad de descubrir mapeados interminables y una variedad notable en todos los sentidos.
Si además ofreciera modos multijugador a través de Xbox Live, se convertiría en el juego eterno. Pero como aún no deja jugar online, habrá que tirar de lo ya conocido mientras esperamos.

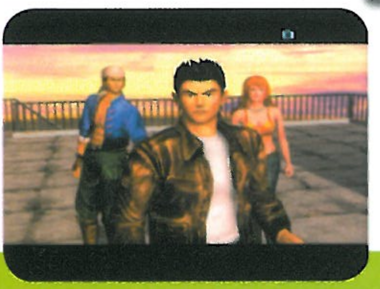


SHENMUE II
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: SEGA AM2
JUGADORES: 1 LANZAMIENTO: 21/03/2003 ONLINE: NO

SHENMUE II



Puede decirse que los mejores juegos son los que se pueden volver a jugar pasados varios años y disfrutarlos sin importar los gráficos, el sonido o cualquier otro factor. Los defensores de esta teoría se enfrentan a sagas míticas, como *Monkey Island,* cada vez que encuentran una nueva forma de jugarlos y, hasta ahora, *Shenmue* no había permitido nada similar. Por el momento en 360, sólo se puede jugar a la segunda parte, la única que apareció para Xbox, pero ésta incluye los hechos sucedidos en el título original de SEGA a modo de película no interactiva. El espectáculo de música y color que rodean a una historia de venganza no pueden dejarse pasar, aunque haya habido un cambio de generación consolera. Muchos le achacan que apenas se diferencie de la versión para Dreamcast, pero... a quién le importa si las lágrimas a derramar son las mismas.



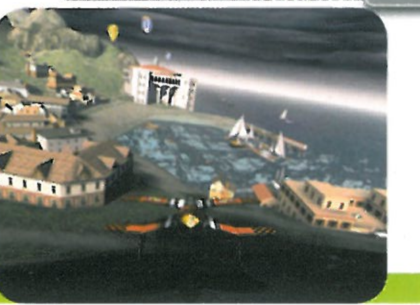
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: MICROSOFT
JUGADORES: 1-16 LANZAMIENTO: 31/10/2003 ONLINE: 2-16

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



Juegos de aviones en consola hay unos cuantos, pero que atrapen como la mejor de las aventuras gráficas sólo uno. ***Crimson Skies*** viene a ser eso que los juegos de PC han ofrecido, pero que no ha llegado a "despegar" hasta que el pad se ha aliado. La estética retro-futurista supera a cualquier intento del cine actual, por muchas estrellas que se metan en el cóctel. Personajes llenos de carisma, escenarios que esconden misterios que parecen inalcanzables y que sólo la pericia de los pilotos consiguen descubrir. Incluso tiene multijugador online, uno de los primeros juegos de Xbox que lo ofrecieron. Para quien no conozca la saga es un buen comienzo y para quien ya tenga demasiadas horas de vuelo, qué mejor forma de esperar un posible nuevo episodio que surcando el cielo.





DE LA A A LA Z

* Tom Clancy's Rainbow Six® 3
* Tom Clancy's Rainbow Six® 3 Black Arrow™
* Tom Clancy's Splinter Cell®
* Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory™
* Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow™
* Tony Hawk's American Wasteland
* Tony Hawk's Pro Skater™ 4
* Tony Hawk's Underground 2
* Torino 2006™ Winter Olympics
* Tork™: Prehistoric Punk™
* Toxic Grind
* Trigger Man™
* True Crime: Streets of LA
* Ty The Tasmanian Tiger™
* Ty the Tasmanian Tiger™ 2: Bush Rescue™
* Ty the Tasmanian Tiger™ 3: Night of the Quinkan

U

* Ultimate Spider-Man
* Urban Freestyle Soccer

V

* Vexx™
* Vietcong™: Purple Haze
* Volvo: Drive for Life

W

* Wakeboarding Unleashed: Featuring Sean Murray
* Whacked!
* Winback 2: Project Poseidon
* World Soccer Winning Eleven 9
* World Series® Baseball 2K3
* Worms 4 Mayhem
* Worms™ Forts: Under Siege
* Wrath Unleashed™
* WWE™ Raw™ 2

X

* X2 Wolverine's Revenge
* Xiaolin Showdown

X

* XIII

Z

* Zapper™



Hardware A prueba

Todos los periféricos para aumentar las posibilidades de tu Xbox 360



CONECTA TU HD DVD A TODO*

¿SABÍAS QUE FUNCIONABA SIN ENCHUFARLO A LA 360?

EN EL PASADO NÚMERO DE LA REVISTA OS HABLAMOS de la esperada unidad HD-DVD para Xbox 360. Como también os contamos, la unidad está pensada para ser utilizada, de forma exclusiva, conectándola a tu Xbox 360. Por eso aparece en el mercado a un precio muy asequible, 199 euros. Y es que esta unidad de HD-DVD no incluye salidas de vídeo de ningún tipo, sino que se conecta vía USB a la 360 y esta última se encarga de la señal de vídeo, vía componentes, para ofrecernos lo mejor de la alta definición. Pero claro está, la bendita conexión USB 2.0 del reproductor incita a cualquier aficionado a enchufarla allá donde tenga una entrada USB. Y es que, si la unidad es compatible con cualquier ordenador, Microsoft puede venderlas como rosquillas a cientos de miles de aficionados aunque no tengan una Xbox 360. Nosotros no hemos podido resistirnos, y este fue el resultado:

* POR SUPUESTO, LA MITAD DE LO QUE CONTAMOS ES FICCIÓN... NO ENCHUFES EL HD DVD A TU MICROONDAS, NI A LA BATIDORA...

1. CONÉCTALA A UN MAC

AL PRIMER SITIO DONDE NOS atrevimos a conectar la unidad de HD-DVD, después de a nuestra 360, claro está, fue a un Mac. Concretamente en un Mac mini de Apple que cuenta con un procesador Core Duo de Intel y que un amigo utiliza como Media Center de salón. El sistema operativo Max OS X (cualquiera de sus versiones) reconoce el dispositivo al instante como una unidad óptica externa. No necesita drivers de ningún tipo para funcionar y pudimos reproducir sin ningún tipo de problemas DVDs y CD's de audio o de datos. Ahora bien, cuando insertas un HD-DVD, el Mac te advierte de que ese tipo de discos no puede ser reproducido en el equipo. Y es que, de momento, no hay ningún software que reproduzca HD-DVD en un Mac. Pero esto puede cambiar en cuestión de unas semanas, ya que está a punto de salir al mercado la nueva versión del sistema operativo de Apple, el Max OS X 1.5, conocido como *Leopard*, y todos los rumores apuntan a que vendrá preparado para reproducir los nuevos formatos. Dicen que esta nueva versión del sistema operativo permitirá reproducir tanto HD-DVD como Blu-Ray y grabar en ambos formatos (con su grabadora correspondiente, claro). Su lanzamiento inminente para esta primera mitad del año 2007 hace que la unidad HD-DVD de Xbox 360 sea una más que asequible solución para los usuarios de Mac, sobre todo si utilizan sus equipos como Media Center de salón para disfrutar de las mieles de la alta definición. Antes de la salida de *Leopard*, ya hemos visto con nuestros propios ojos cómo el HD-DVD de la Xbox 360 reproducía perfectamente una película HD-DVD en un Mac, un PowerBook con una partición Boot Camp (y utilizaba Windows), y eso es trampa.

2. HD DVD EN TU PC

DESPUÉS DE CONECTARLA A UN MAC probamos con un PC. No tuvimos demasiados problemas para que el PC reconociera la unidad. Todos los PCs con Windows Vista la reconocen sin ningún problema. Si tienes Windows XP necesitarás unos drivers para que tu PC reconozca el formato 'UDF 2.5' de los soportes de alta definición. Sólo tienes que instalar cualquier reproductor de DVD que ya incluya en sus opciones reproducción de HD-DVD o Blu-Ray. Ejemplos asequibles son WinDVD 8 o PowerDVD 7.1. Nosotros probamos con PowerDVD 7.1 y el resultado fue perfecto, en unos segundos ya estábamos disfrutando de King Kong en HD-DVD en el monitor de nuestro PC. Si tienes algún problema para que Windows XP reconozca la unidad, puedes instalar unos drivers que han aparecido misteriosamente en la Red desarrollados por Toshiba (fabricantes de la unidad). Los drivers están en: *http://uneasysilence.com/archive/2006/11/8303/*

3. A PUNTO CON EL MICROONDAS

TAMBIÉN CONECTAMOS LA UNIDAD de HD-DVD de Xbox 360 al microondas, y tenemos que decir que con éxito. El microondas la reconoció sin problemas, pero la verdad es que esta conexión no sirve absolutamente para nada y, además, la unidad se calienta que es una barbaridad con el 'grill'.

imagina un televisor LCD-HDTV nacido para jugar

Lo primero, eliges un buen compañero de juego. Esta es la decisión más importante que puedes hacer. Por eso, no hay mejor equipo que el que forman el nuevo HD-Ready Samsung R7 y la Xbox 360.

El Modo de juego del R7 ha sido diseñado por jugadores expertos y testado con cientos de juegos, para darte lo último en sonido y resolución de imagen. R7 está listo para la acción. ¿Lo estás tú?

www.samsung.es



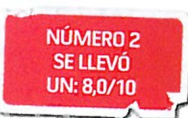
Samsung R7 LCD TV



[IMPRESCINDIBLES] TOP 10

Manda tus comentarios a xbox360@recoletos.es y participa en la review del lector





VIVA PIÑATA

Darren: "Tiene la pinta de uno de esos típicos juegos educativo-aburridos para niños pequeños, pero prueba a empezar una partida con tu sobrino y verás cómo te cuesta desengancharte. Es adictivo hasta convertirse en un peligro".





NÚMERO 2
SE LLEVÓ
UN: 8,7/10

DEAD RISING



Dr. Frankenjam: "Cuanto más juegas más ganas tienes de volver a engancharte a la consola y comenzar a rematar muertos. Me encanta el olor de la carne podrida friéndose por la mañana. Prueba a quedarte solo en casa, apaga las luces, deja entreabierta la ventana y dale volumen a la tele. Pasarás miedo. Mucho miedo. Bueno, sólo un poco".



PRO EVOLUTION SOCCER 6

El Warrio: "Si dejas a un lado que los gráficos no son nada del otro mundo para las consolas de última generación, está claro que la jugabilidad, que ha dado tantas alegrías a la franquicia, está más que presente en la versión de Xbox 360. Las mejores noticias en esta versión de nueva generación es que estará en exclusiva durante un año en 360".





LOST PLANET: EXTREME CONDITION



Canarywondergod: "Tiene una pinta grandiosa. Capcom promete exprimir las posibilidades de nuestra consola al ciento por ciento. Ya está en mi lista de compras obligadas, porque aún no he podido hacerme con una copia. No quiero ver ni una imagen más en la revista, me pongo enfermo de impaciencia".



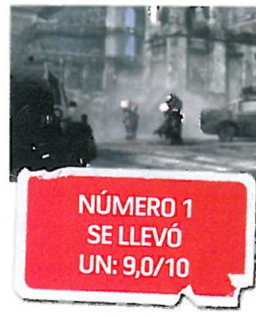




GEARS OF WAR



HANOHTEP: "Es uno de los títulos por los que decidí comprarme la 360 y no me ha defraudado. Había planeado acabármelo en modo Casual antes de engancharme al modo multijugador y así lo hice. Aparte de algún mensajito de 'conexión perdida', el modo online es flipante. Eso sí, he tenido que jugar más de 15 partidas para matar al primer malo".

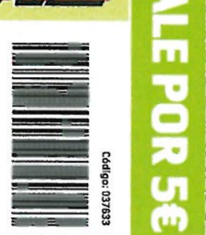






• Promoción válida hasta el 28 de febrero de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
• Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 64,95 A 59,95 €
SÓLO EN XBOX 360



VALE POR 5€



Sólo los mejores juegos pueden ganarse el sello OXM IMPRESCINDIBLE – he aquí los elegidos

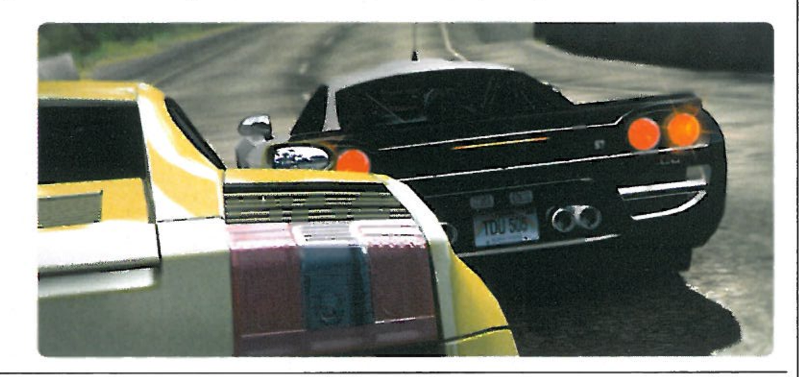


TEST DRIVE UNLIMITED



Wanglerabbit: "Busca en las boutiques una camiseta rosa y un traje blanco y te sentirás como en Miami, pero en pleno corazón de Hawai. ¿Qué otro título de carreras te ofrece tal cantidad de bugas y motos? Y encima, te puedes sentir como el mejor agente inmobiliario comprando unas casas de alucine... ¿Se puede pedir más?





CALL OF DUTY 3



Vrossi46: "Salto la valla del cementerio de Saint Lo y las balas empiezan a silbar. Me acurruco tras una lápida, asomo la jeta y me vuelan el casco. Es sólo el principio, colegas. Creedme: pensaréis que estáis dentro de mi película, y pelear con los nazis fusil contra fusil es una pasada. Lástima que nos hayan birlado el frente ruso..."





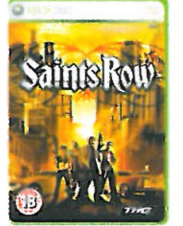
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Ghosty05: "Ssshhh, que vienen los guardias. Este título marca un antes y un después en el género del sigilo. Intenta hacerte con la versión de Xbox, porque es completamente distinta a la de 360. Así tendrás la más completa experiencia de espionaje y burla. Un desafío al alcance de los más viciosos".







SAINTS ROW



Sybec: "Cómo te lo digo: los coches son calcaditos a los que me llevan al taller, aunque echo de menos algún 131 Supermirafiori para tunear. Va en serio. Que viene la Candela, que los gráficos son una pasada y cuando te lías a tiros contra el FBI o los Swat, sobre todo si tienes en tus manos una M16, lo flipas. Hay tanto que hacer en Sainta Justa... digo en Saints Row, que no sé por dónde empezar"





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



01casey: "En los albores de la tempestad vengo a vosotros para coger el mando y cruzar el portal que nos transporta a otro mundo. Jugar a Oblivion es perderte en una realidad alternativa".

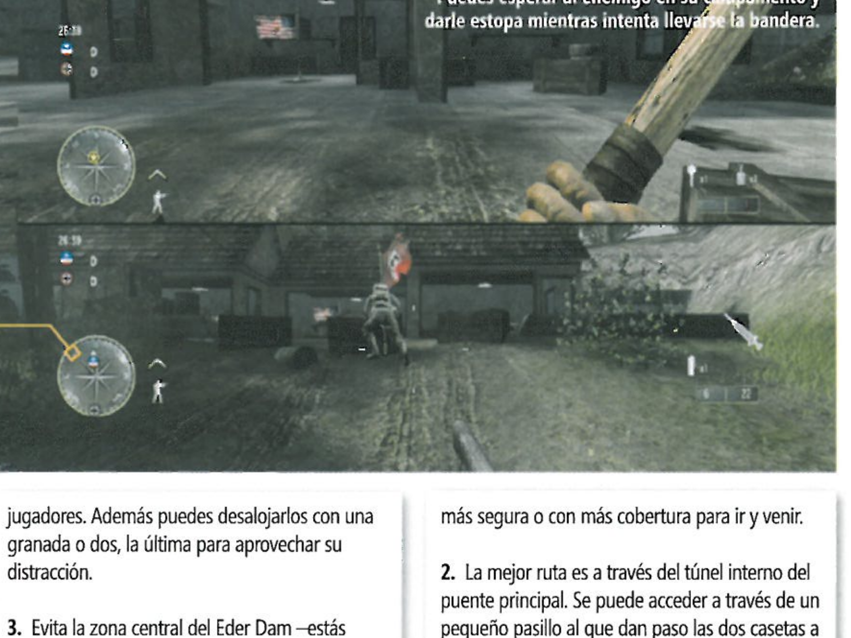


CONQUISTA EL MAPA DE EDER DAM

CALL OF DUTY 3

Que no digan que eres el único que no le ha sacado punta

Las líneas están situadas y en el campo de batalla los soldados ya tienen la rodilla en tierra. El regreso de la serie Call of Duty a Xbox 360 prueba que la guerra es tan sangrienta y adictiva como siempre. Con mapas que duplican el tamaño de los de COD2, es fácil perderte. Afortunadamente, nuestros generales están aquí para ayudarte. Vamos a discutir la táctica para uno de los mejores mapas, Eder Dam.


Puedes esperar al enemigo en su campamento y darle estopa mientras intenta llevarse la bandera.

La orientación, clave

El punto más al norte del mapa está en la presa misma, así que el puente corta el mapa de oeste a este. El punto más al sur es el pequeño puente destruido en la base del valle.

La Batalla

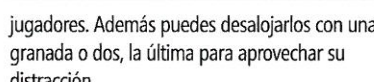
Objetivo

Que cada hombre cuide su espalda. Mata a más soldados que nadie para ganar.

Estrategia

1. Hay abundante hierba alta a lo largo del escenario, así que aprovechémosla. Tumbarse es suficiente maniobra para ocultarte de alguien que pasa corriendo. Intenta pegarte a los muros cuando hagas esto –eso recorta los ángulos de los que tendrás que estar pendiente para que no te avisten, y te da una ruta clara de escape cuando te descubran.

2. Un buen número de zonas de cobertura, como los garajes al oeste del puente o el pequeño patio al noroeste, son perfectos cuando vienes de un cuerpo a cuerpo a tiros con otros



jugadores. Además puedes desalojarlos con una granada o dos, la última para aprovechar su distracción.

3. Evita la zona central del Eder Dam –estás expuesto a los puntos elevados que lo rodean, convirtiéndote en blanco fácil de los francotiradores. Si necesitas atravesar el mapa es mejor que lo hagas en uno de los vehículos que hay desperdigados.

4. También hay unas cuantas chozas alrededor del mapa, habitualmente situadas junto a muros bajos. Entre dos de ellas hay un pequeño espacio justo para que quepa un soldado. Si te tumbas allí te cubres por izquierda y derecha, y te da un pasillo de fuego para liquidar a los jugadores que pasen delante de ti. Si te descubren, un rápido saltito sobre el muro y tienes la huida servida.


Coger los túneles siempre es mejor si vas andando. Evitas el tráfico.

Captura la bandera

Objetivo

Tienes que conseguir la bandera del cuartel general de las fuerzas enemigas y llevarla al tuyo sin que te maten. El equipo con más puntos gana la partida.

Estrategias

1. Ambas banderas están colocadas a uno y otro lado del puente principal —la de los aliados, en el patio delantero del garaje al oeste—, mientras la de los nazis está al este, en otro garaje, esta vez en una casita de campo abandonada. Eso significa que para ganar debes aprenderte la ruta más segura o con más cobertura para ir y venir.

2. La mejor ruta es a través del túnel interno del puente principal. Se puede acceder a través de un pequeño pasillo al que dan paso las dos casetas a cada lado del puente. El largo corredor ofrece suficiente cobertura (gracias a cajas y barriles), pero hay que estar atento. Si el enemigo está oculto dentro puede costarte Dios y ayuda llegar al otro lado. Si haces uso frecuente del corredor deja a un hombre en el centro, porque si regresas con la bandera te puede dar una cobertura vital.

3. Trabaja tus tácticas como un equipo, asignando emplazamientos como el anterior —dejar a un hombre en un área intermedia mientras atacas la bandera enemiga con otras dos unidades—. Tienes un montón de opciones, dependiendo de las habilidades de disparo que tengas (o lo malo que sea el equipo rival). Prueba a usar coches o motos, lánzate a través del puente con un conductor y un pasajero, preferiblemente un comando de asalto para defender la posición. Acerca el vehículo lo máximo posible a la bandera y deja correr al pasajero mientras el conductor se tumba ofreciendo fuego de cobertura. Una vez que hayas robado la bandera, regresa al vehículo y acelera a tu cuartel general. Es una maniobra arriesgada, pero merece la pena intentarlo al menos una vez durante la partida.

4. La otra opción es lanzar a las dos unidades de vanguardia a la carga a por la bandera, con otra permaneciendo cerca del enemigo





manteniéndole a raya con fuego de cobertura mientras sus compañeros corren, bandera en mano. Una buena zona de retirada y cobertura es el pequeño puente destruido al sur del mapa. Las ruinas esparcidas alrededor se pueden usar como cobertura, pero vigila, cualquier francotirador enemigo te puede abatir fácilmente desde el puente principal.

5. Mientras corres hacia el norte del mapa y tratas de mantenerla despejada girando a un lado y a otro hacia tu base puedes mantenerte alejado de los disparos, pero permites al enemigo que haga dos viajes mientras el tiempo se consume. Si te matan antes de que alcances la base, entonces el tiempo extra que consigas lo tendrás para nada.

6. Recuerda que todavía puedes atacar en modo melé con la bandera, así que intenta fijar el objetivo de un enemigo mientras están recargando (piensa que no hay víctimas con un solo disparo en las melés en COD3) para apuntarte un blanco fácil. Esto significa que al menos hay un arma bien entrenada en tus descubiertas espaldas.

Bandera única

Objetivo

Una bandera en el mapa —tómala y vuelve a la base para anotarte un punto. El equipo con más puntos al final gana.

Estrategias

La bandera está colocada lo más al norte del mapa, sobre un montón de escombros a la sombra de la presa. El cuartel general de ambos bandos está en el mismo lugar que antes (oeste y este del puente), así que la batalla se desarrollará de sur a norte, y vuelta a empezar.

1. Esta es una variante multijugador, donde la rapidez es vital para anotarse el primer punto. Cuando empiece la ronda, salta a cualquier vehículo que esté aparcado en tu base y conduce por el camino hacia el norte hasta la posición de la bandera. Si estás solo, captura tu trofeo y vuelve a todo trapo por donde has venido —aunque si llevas a un compañero, déjale allí y conduce recto hacia el arco central del puente principal—. Si eres del bando aliado, hay una rampa de madera a mano a la derecha al fondo del valle, llevándote al camino de arriba. Para los nazis, tienes que disparar al pequeño puente destruido, hacia el centro (se te abrirá una pequeña y sucia rampa) para llevarte al sendero de la izquierda.

2. ¿Para qué hacer todo ese ingrato trabajo de ir a por la bandera, cuando puedes esperar a que venga a ti? Puedes dar un golpe de mano asaltando el cuartel general enemigo, ponerte a cubierto y, tan pronto como lo veas venir tan feliz con su trofeo, bang. Un sencillo y rápido disparo y su gozo en un pozo. El tuyo.

3. Usa bien la vegetación a lo largo del mapa si vas a pie (para cubrirte), y párate para no ser un blanco fácil para el enemigo. Es preferible deambular un poco por el bosque que buscar el camino... hacia una muerte segura.

Cuartel General

Objetivo

Las radios estarán esparcidas, una cada vez, por ocho puntos aleatorios del mapa. Consíguelas y equipa tu cuartel general colocándolas en él. El tiempo en que cada radio esté bajo tu control en el cuartel general se añade a un marcador total —el equipo que más puntos consiga gana.

Strategies

1. La radio estará en uno de los siguientes puntos: En el patio de la casa de dos plantas, al noroeste; tras el edificio del nordeste, justo enfrente de la presa; en el camino situado en la base de la presa; en el pequeño cobertizo al este de las tuberías de alcantarilla del valle; junto al camión quemado de la mitad más al este del puente principal; sobre el segmento destruido del túnel del puente principal, por el lado este; en los garajes al oeste del puente principal; y en el depósito de camiones al sudeste del mapa.


No hay mal que por bien no venga. Esta granada te oculta del enemigo.

2. Tu compás te marcará cada tadio tan pronto como aparezca, pero no te indicará nada de su elevación respecto a dónde está. Una flecha por encima indica que está en posición elevada; una flecha hacia abajo asegura que está bajo tus pies. Apréndete dónde está cada radio y la ruta más rápida hacia ellas.

3. A veces, tampoco vale de nada ser el más rápido en hacerse con las radios.
Es mejor quedarse atrás y esperar a que el enemigo empiece a montar el equipo en su cuartel general. Entonces mátales antes de que lo completen. El tiempo transcurrido en que reviven y vuelven a tu posición te da margen suficiente para anotarte unos segundos preciosos en tu casillero.

4. Prácticamente cada posición de radio es un área abierta, así que es una buena idea lanzar una granada de humo a tus pies según llegues, así estarás oculto. Si el enemigo quiere matarte tendrá que venir a una posición a tu alcance. Incluso si ellos quieren esperar a que la niebla se disipe, tú te estás apuntando unos segundos que son una mina... Nunca mejor dicho.


Utiliza el transporte, que te lleva las banderas más rápido.


Recuerda pasar por el check point cada nivel que después te quejas.

PRO EVOLUTION SO

¿Es realmente nuevo? ¿Tan bueno como FIFA, mejor o un remake para

10 ATAQUES DE MIEDO

Atacar es la mejor manera de atacar

Control largo

Un doble toque en el mando de dirección – o el botón RB- hace que tu jugador mande el balón lejos cuando recibe, evitando el corte del rival que se te echa encima. Es un truco magnífico para esos contrarios agresivos y te preparan para una carrera a toda mecha por la banda. Vigila a los defensas y no perderás la posesión.

Controla y corre

Una versión avanzada de la 'trampita' anterior. Mantén presionados botón derecho y gatillo derecho mientras giras el mando de dirección 45 grados hacia un lado. Verás cómo haces un control 'made in Zidane': La paras, giras y te das un autopase largo. No sólo te marchas del rival, le dejas confuso y mirando a Cuenca.



El viejo Uno-Dos

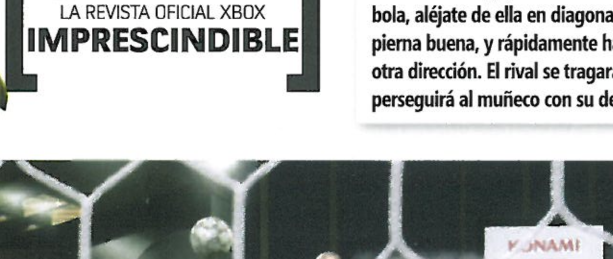
Duro pero efectivo, sobre todo cuando estás en el último tercio de partido buscando el gol. Mantén presionado Botón izquierdo y presiona A para hacer el pase, pescando al jugador buscado con el pad derecho. Presiona Y tan pronto como el balón le llegue para buscar al primer jugador, lanzado hacia la portería.

Engaña a la máquina

Uno para la élite del Pro. Presionando los dos botones derecho e izquierdo tienes el control instantáneo del jugador al que va la pelota. Así que en vez de que la Xbox deje a tu jugador ahí plantado como un idiota, puedes anticiparte tú a la acción del defensor.

Giros en falso

Esta trampa requiere que sepas cuál es la pierna buena de cada jugador. Mientras controlas la bola, aléjate de ella en diagonal, lejos de tu pierna buena, y rápidamente hazle volver por la otra dirección. El rival se tragará el amago y perseguirá al muñeco con su defensa.



Truco 11: compra un FIFA 07. Todo el mundo lo prefiere este año.

Camina y vete

La variante más fácil del cambio de dirección. Verás a tu jugador llevando la pelota al tran-tran y superando al rival al sprint. Mientras esprintas, presiona el gatillo derecho dos veces muy rápido, presiona el botón derecho y gira el pad de dirección 90 grados a la dirección en la que ibas lentamente. ¡Voilá!

Estrategia manual

Te permite diseñar formaciones alternativas para cambiar el juego de tu equipo en pleno partido. Intenta un ataque por el lado derecho. O si te gusta ver a tus jugadores sobrevolando la banda derecha o una maniobra de ataque por el centro para forzar a tu central a entrar al remate junto a los delanteros.

Pase cruzado 'de palo'

Incluso cuando juegas contra tus colegas, diez de sus jugadores están controlados por la máquina. A menudo caen en el falso pase cruzado —traza un pase cruzado, cancélalo y coloca la pelota al delantero más cercano—. Los defensas suelen comprarlo y así estás listo para irte solito a portería.

La vaselina, clave

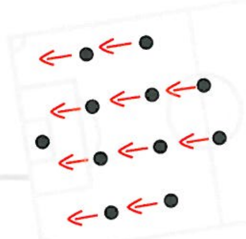
Las vaselinas son esenciales, especialmente con los nuevos porteros-ninja de PES6. Mantén presionado el botón izquierdo cuando dispares para hacer un bonito remate elevado, o presiona botón derecho justo después de tu tiro para pegarle un poquito más baja pero más fuerte. Golazo.

No tires a lo loco

No le des a la X y cruces los dedos mientras la pelota va a portería. Si tocas con cuidado el pad de dirección orientas el tiro.



la X360? Déjanos ayudarte con estos trucos.



¿TE CREES EL MEJOR?

APRENDE A PASAR COMO LAUDRUP
Con este movimiento nuestro jugador pasará el balón sin mirar, muy al estilo Laudrup. Este pase tiene que hacerse cuando estéis quietos. Deberéis marcar una dirección con la cruceta o el stick (tiene que ser perpendicular a la colocación del jugador) mientras tenéis el botón derecho pulsado. Ideal para dejar con la boca abierta a los colegas.

10 TRUCOS DE LUJO

Una buena defensa es eso, una buena defensa

El control del aire

Mantén presionado el botón derecho mientras el balón viene hacia ti. Eso te permite despejar pases que vienen un poquito altos. Con la forma en que vuela la pelota en el nuevo Pro, es esencial dominar los cielos, si no quieres que los partidos sean aburridos combates por la posesión en el centro del campo.

No pierdas la posición

No pulses X y A para hacer que dos jugadores persigan al hombre que lleva el balón. Eso lleva a tus defensas a perder tu posición. A cambio, selecciona manualmente a un atacante y hazle bajar para cubrir a un defensa rival incorporado al ataque. Un hueco enorme arriba es mejor que una mínima grieta en tu defensa.

Marcaje al hombre

Úsalo con moderación. Una vez que tu oponente ha cazado tu táctica puede aprovecharla para sacar a tus jugadores de su posición. Si la usas ocasionalmente puedes tener a un jugador clave fuera del partido. Un consejo: no uses el ajuste agresivo o tendrás a un jugador vago fuera de posición.

Apuntala la línea

Acumula centrales y así podrás detener al rival y recortarle campo. Esta táctica es especialmente buena contra equipos que utilizan tres atacantes, y siempre te deja una sólida línea de atrás. Ya sabes, siempre hay alguien ahí atrás cuando las cosas van mal en el centro del campo...

Blinda el balón

Es insitintivo presionar el pad de dirección tan pronto como tu jugador recibe la pelota, pero prueba a relajar el dedito de 'echar a correr' cuando tienes a un rival echándote el aliento. Eso hará que tu jugador entre en modo a-mi-no-me-quita-la-pelota-ni-su-abuela, dándote tiempo para ajustar tu posición.

Entradas...

No tienes que volar para taponar el disparo de un rival en una entrada salvaje. El contacto físico leve es suficiente para estorbarle y disminuir su efectividad. Así que no te empeñes en lograr la entrada perfecta, porque lo único que te ganarás es un penalti soberano. Mantente cerca y dale un empujoncito.

Apréndete tu equipo

Cada jugador tiene sus propios puntos fuertes y débiles, con grandes diferencias en sus habilidades. Pon atención a cuál es su pierna buena y dale la bola a los que saben dar pases largos —juega como si fuese la vida real—. Y nunca se la des a Oleguer o Cannavaro para que la saquen jugada...

Despacio, que tengo prisa

No esprintes siempre, que correr es de cobardes, especialmente si estás con ventaja. Pases cortos y regates lentos se hacen sin el botón del sprint y mantienen a tus jugadores tranquilos, conservando sus habilidades de pase. Si juegas contra un colega, verás cómo pierde los nervios y se tira de los pelos.

Y más entradas...

Las entradas a ras de suelo son útiles en el juego abierto, con campo. Puedes usarlas para cortar los pases del contrario, bloquear sus tiros o derribar a otros jugadores. Y siempre es mejor derribar a un delantero a punto de marcar que ver cómo tus defensas recogen la pelota de la red. Así es la vida.

Toca y corre

Las viejas tácticas británicas... Presionando el gatillo derecho después de pasar el balón el pasador esprintará hacia campo contrario. Puedes dejarle ir como una diversión para arrastrar defensas, o puedes pasar a sus espaldas si hay hueco a para que pueda volver. Es esencial cuando ataques y te da opciones extra.



NO TE QUEDES HELADO...

LOST PLANET

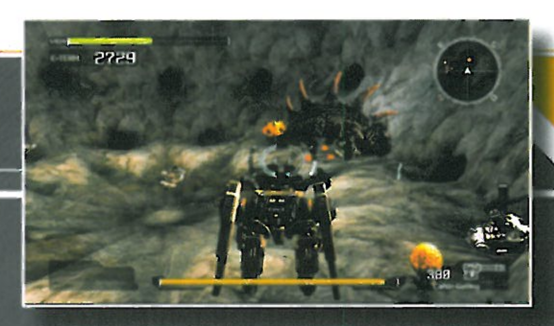
Anda que no hemos sufrido para llegar a esto

En el pasado número pudiste leer un completo análisis sobre Lost Planet y este mes queremos darte una ayudita para que seas capaz de liquidar a todos los malos de este gélido juego. No vamos a darte pistas para avanzar a lo largo de los once niveles, pero sí te vamos a ayudar con lo más difícil: los jefes de final de fase. En la primera fase, que sirve de tutorial e introducción, no vamos a contarte nada, porque el enemigo lo verás al final.



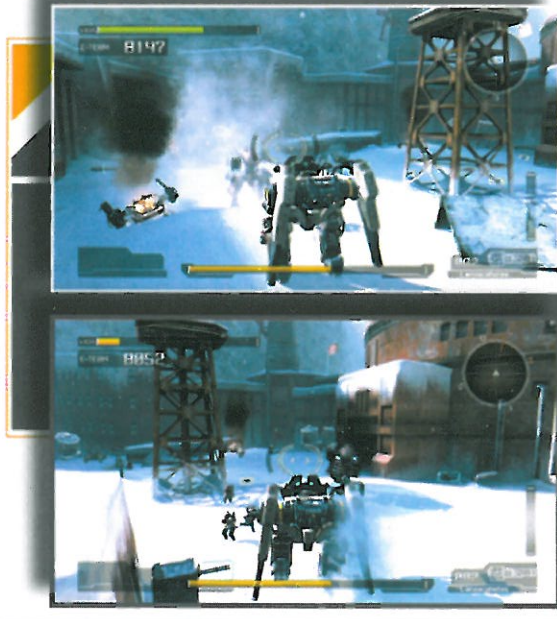
UN MUNDO DE HIELO

Ya metidos en harina habrás disfrutado de la primera fase del juego, matando a todos esos bichejos. Cuando llegas al fondo de la cueva te verás encerrado en un agujero circular. Aquí hay un bicho con aspecto de cangrejo prehistórico. En el agujero, menos mal, hay dos VS's disponibles. Súbete a uno en seguida y disponte a saltar. Hay que dar brincos para evitar las embestidas del cangrejo, que gira como un loco a por ti. Cuando deja de girar queda aturdido un momento. Es tu ocasión. Dispárale al culo, a esa protuberancia naranja. Ten cuidado, de vez en cuando lanza sus pinzas o se cuelga del techo para dejarse caer.











ASALTO A LA FORTALEZA

Aquí has sudado para penetrar en la fortaleza de los piratas. El enemigo final es un robot duro de pelar, saltimbanqui y que lanza cortinas de humo. Hay que deshacerse de dos robots menores primero. Es una explanada llena de objetos, camiones, etc., que puedes utilizar para cubrirte de los misiles de tu enemigo. Hay un VS normalito a nuestra disposición, por si pierdes el tuyo, y mucho arsenal de VS, que puedes utilizar montado en un robot o a pie, si se da el caso. Hay que esperar a que el robot pare quieto junto a nosotros para atizarte y correr mucho cuando se levante, porque tiene muy mala leche.











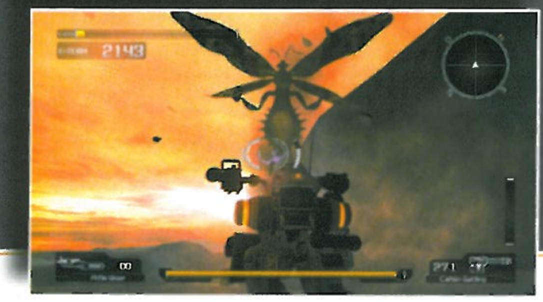
3 NIVEL LAS LLANURAS





Cuando te encuentres a la mitad de la fase, en esa enorme llanura buscando el camino, verás a la criatura más gigantesca y peligrosa del juego. Si es la primera vez que juegas corre, corre mucho en la dirección que te marcaba el último poste de energía. Este gigantesco gusano no es el enemigo final de fase y no hace falta que te enfrentes a él para acabar el nivel. El enemigo final de fase te espera en aquellas ruinas nevadas y se trata de un asequible VS pilotado por una enigmática mujer. No vamos a decirte cómo acabar con él: échale imaginación. Pero cuando vuelvas a jugar esta fase, tal vez te apetezca enfrentarte la gusano gigante. Si lo consigues, desbloquearás un extra del juego y obtendrás una puntuación especial. Para acabar con él, mantén las distancias y concentra tu fuego en los puntos anaranjados de su cuerpo. Intenta no pararte frente a él o te engullirá y, cuando lance esas terribles tormentas eléctricas mantente lejos. Créenos, se le puede matar.







PASO DE MONTAÑA I 4 NIVEL

Después de pasar el paso de montaña, eliminar bichos y, después de encontrar la guarida de los piratas, cogeremos un VS saltarín y saltaremos por una instalación vertical hasta alcanzar la cima de la montaña. Allí nos encontramos con una abeja gigante. Con ayuda del VS la acribillamos la panza naranja, su punto débil. Podemos utilizar diferentes cañones Gattering que hay por el escenario. Son los mas útiles, junto a los lanzacohetes (muy escasos). También hay un láser. Hay que cubrirse de sus ataques utilizando el promontorio central. Hay otro VS disponible por si el nuestro explota. También, a pie podemos subir al promontorio, donde encontraremos un láser y un lanzamisiles de VS para tratar de eliminarla. Hace embestidas con su aguijón y lanza toda clase de cosas explosivas. De pie, en el promontorio, podemos cubrirnos, dejándonos caer a un lado, agarrados por el garfio.



NO TE QUEDES HELADO...



PASO DE MONTAÑA II





Cuando consigas subir la montaña hasta una altura, protegiéndote de las pasadas del akrid migratorio, encontrarás una ruta de montaña que lleva a una caverna. Dentro te podrás montar en un VS. Llegarás a una enorme gruta con un akrid gigantesco en el centro. El punto débil de este bicho es su cabeza, justo en la parte naranja que brilla sobre sus ojos. Apunta ahí, pero cuidado, el akrid golpea con sus enormes patas delanteras. Utiliza el salto del VS para evitarlo. Utilízalo también cuando escupe ese líquido azul que lo congela todo. No toques el hielo, te destroza, y cúbrete detrás de las piedras. Puedes disparar a las tres estalactitas del techo para que le caigan encima.





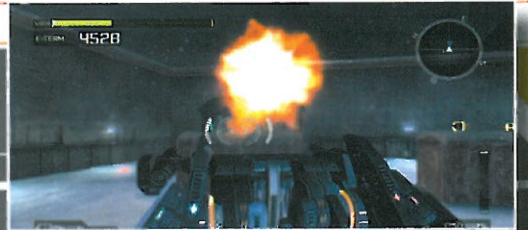


OJOS VERDES HA VUELTO

Enfrentarse a Ojos Verdes, el supuesto asesino de tu padre, será el reto de este final de fase. El escenario es el mismo donde le viste por primera vez. Estáte atento porque Ojos Verdes girará con sus enormes patas por él. Debes utilizar tu ágil VS para patinar de forma rápida utilizando el botón Y, para huir de sus embestidas. También puedes usar el vuelo corto del VS para esquivar sus ataques. Tienes que dirigir tu artillería a las protuberancias naranjas de su cuerpo. Haz estallar todos estos círculos y su vida se irá agotando. Al principio destroza sus manchas traseras yendo detrás de él, donde es menos peligroso. Luego tendrás que destrozar las manchas que hay sobre su frente.



A POR LA CARAVANA





Después de las estepas llegarás a una fortaleza. Cruza sus instalaciones y deshazte de ese montón de robots vigilantes (de uno en uno o acabarás mal). La fase es muy corta y cuando subas a un VS en un ascensor habrás llegado al final. Allí te espera un robot que será tu jefe final de fase. Es un VS con taladros y cuatro patas, de esos que se convierten en útiles vehículos para taladrar, pero con un tamaño bastante exagerado. Aquí es importante que te encargues primero de los pequeños robots vigilantes que lo acompañan y que te freirán con sus láser. Apártate del VS y elimínalos y luego descarga tus misiles contra él. Él salta de forma muy lenta, úsalo.







LA CÚPULA DEL VOLCÁN

Llegamos con un VS sobre una explanada plagada de VS's de cuatro patas. Antes de bajar a la 'arena' asegúrate de eliminar a los VS que pululan por ahí. En cuanto pises la explanada aparecerá la enorme excavadora, la madre de todas las excavadoras. Con este enorme robot solo vale el armamento pesado de los VS (también el lanzacohetes manual). Hay varios lanzacohetes y lanzagranadas repartidos por ahí. También, sobre un muro de un lateral, hay tres VS de recambio. Los necesitarás, aunque para subirte al muro tendrás que estar hábil con el garfio. Vuela constantemente para esquivar los misiles que lanza, que además romperá el suelo bajo tus pies, donde hay un río de lava.



NIVEL 9 ENERGÍA TÉRMICA

Aquí nos encontraremos con la madre de todas las arañas. Hay que tener mucho cuidado con sus golpes de patas y, sobre todo, con esa tela de araña que escupe de vez en cuando y que lo ocupa todo y no nos dejará movernos. Debes concentrar tu artillería en las articulaciones de sus patas anaranjadas. Unos cuantos disparos y haremos que se le reviente la pata. Cuando le dejemos sin tres de sus patas caerá de bruces. Es en este momento, cuando está en el suelo indefensa, hay que disparar a su anaranjada cabeza. En seguida regenerará sus patas y se volverá a poner de pie. Apunta bien a sus patas y hazla caer de nuevo. Necesitarás al menos repetir esto cinco veces.









BAJO TIERRA I NIVEL 10a

Esta especie de enorme molusco es inmune a nuestros disparos. Con ningún arma podrás hacerte un rasguño. Debes concentrarte en disparar a las pinzas anaranjadas que tiene al final de esos dos enormes tentáculos que lanza contra nosotros. Para ello tienes que desmontar del VS. Cuando estalla una pinza, el bicho esconde el tentáculo. Es el momento de ir tras él a través del agujero en el suelo y disparar al muñón desnudo y rojo del bicho. Hay tiempo para un par de disparos de lanzacohetes y después hay que salir corriendo, porque regenera el tentáculo y lo volverá a sacar a través del agujero. Hay que hacer esto al menos dos veces por tentáculo. Y después, a por la lengua.



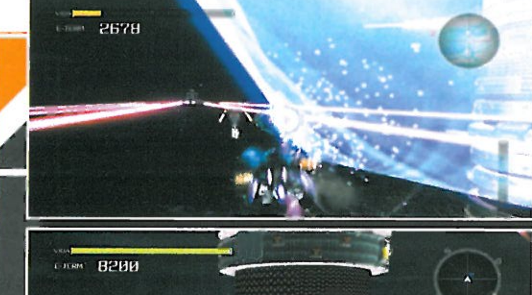


NIVEL 10b BAJO TIERRA II

Este VS no es un enemigo final de fase a la altura del que te has librado hace un momento, pero también tiene su dificultad. Es un robot muy escurridizo y con mucho arsenal pesado. Comienzas la batalla con él al fondo de una sala de columnas. Quédate a este lado de las columnas, serán tu mejor defensa. Dispara con todo lo que tienes para cazarlo desde lejos (tienes un par de VS de repuesto a los lados.) Le harás daño con los misiles, granadas o con el cañón Gatering. Ten cuidado con las embestidas que realiza con sus taladros. En un momento dado comenzará a mover las columnas de un lado al otro para hacerte un lío. Mantente en tu posición y dispara a cubierto.









VAMOS, QUE NOS VAMOS NIVEL 11

Hemos llegado al final. Aquí vamos a tener que protagonizar un combate épico por los aires con el malo malísimo y su VS de última generación. Menos mal que Wayne monta el VS de su padre, que no es moco de pavo. Lo primer que tienes que hacer es intentar que los cañones de la enorme torre giratoria dejen de molestar. Para ello dispara a los círculos naranjas de las plataformas giratorias y pararán. Ahora concéntrate en el VS enemigo. Vuela a una distancia prudencial de él, no muy lejana, y atácale con ambos gatillos. Cuídate de sus ataques volando hacia los lados y sobre todo hacia arriba y abajo con los botones A-Y. Irá perdiendo energía. Intenta debilitarlo antes de quedarte sin energía térmica, de lo contrario tu robot se precipitará al vacío.



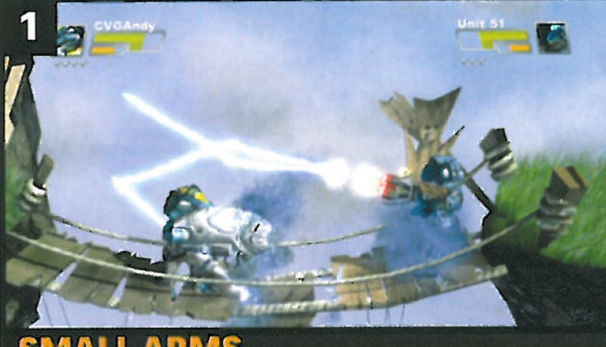
ÍNDICE DEL BAZAR XBOX LIVE

No tires tus Puntos Microsoft – mira

100 Puntos Microsoft €1.19



JUEGOS XBOX LIVE ARCADE



1 SMALL ARMS

EDITOR: GASTRONAUT **JUGADORES:** 1-4 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: *"Una maravilla de entretenimiento parecida a Super Smash Bros Melee, pero con unos gráficos mucho mejores y una acción endiablada".* **Puntuación: 8/10**



2 UNO

EDITOR: MICROSOFT GAME STUDIOS
DESARROLLADOR: CARBONATED GAMES
JUGADORES: 1-4 **PRECIO:** 400MP

Se dijo: "Un juego de cartas online para toda la familia".

Puntuación: 7/10



3 ROBOBLITZ

EDITOR: NAKED SKY ENTERTAINMENT
JUGADORES: 1 **PRECIO:** 1.200MP

Se dijo: "Podría haberse convertido en un juego completo retail. Sólo hay que ver los gráficos".

Puntuación: 8/10



4 UMK 3

EDITOR: MIDWAY **DESARROLLADOR:** DIGITAL ECLIPSE **JUGADORES:** 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Pues eso, un juego para desatar toda tu adrenalina como si no tuvieses otra cosa que hacer".

Puntuación: 6/10



5 STREET FIGHTER II: HF

EDITOR: CAPCOM **DESARROLLADOR:** CAPCOM
JUGADORES: 1-2 **PRECIO:** 800MP

Se dijo: "Si eres un nostálgico de los golpes de estos luchadores éste es tu juego".

Puntuación: 9/10



LOS 5 MEJORES TEMAS DE XBOX 360

Hay un Tema para casi cualquier juego de Xbox 360 que ha salido, pero ¡sólo la élite puede entrar en nuestro Índice! Este mes los cinco mejores Temas son:



1 HALO TV SPOT Precio: 150 MP



2 TDU CLASSY Precio: 150MP



3 SMALL ARMS Precio: 150MP



4 LOST PLANET SP Precio: 150MP



5 COD3 PIN UP Precio: 150 MP



IMÁGENES DE JUGADOR XBOX 360

Hemos escogido los cinco packs de imágenes que van a hacer que tu tarjeta de jugador esté más bonita y reluciente.



1 SMALL ARMS Precio: 100MP



2 LOST PLANET Precio: 60MP



3 COD3 FLAGS Precio: 30MP



4 X06 HALO WARS Precio: 80MP



5 LEGO SW II PACK 2 Precio: 100MP



UN SONIDO ESPECTACULAR PARA LA MEJOR IMAGEN

Descubre las mejores características de los altavoces que hay en el mercado para disfrutar de tu Xbox 360 al máximo

Oyes rugir el sonido de tu motor? La policía te pisa los talones, cambias de marcha y el chirriar de las ruedas, al derrapar en la curva imposible, hace que se dispare toda tu adrenalina en Need for Speed Carbono. ¿Oyes los gritos de desesperación de tus compañeros? Estás inmerso en una nube de humo, un proyectil ha caído cerca de tu unidad y tus tímpanos se han convertido en papilla. Apresúrate como puedas para cubrirte mientras reptas por un barrizal y no te olvides... ¡Esto es la guerra! esto es ¡Call of Duty 3!

Si no estás experimentando estas sensaciones con alguno de estos juegos es porque no tienes un sistema de sonido en condiciones. La experiencia de inmersión en la partida aumenta la realidad hasta límites sobrecogedores. Si tienes una Xbox 360 te contamos cuáles son los mejores sistemas de audio del mercado. No te lo pienses y ¡disfruta!

»Contar con un buen sistema de sonido es algo necesario

Hoy en día, el salón de cualquier hogar está compuesto por tres elementos básicos de entretenimiento: una televisión, un reproductor DVD y un home cinema. Este último se empezó a comercializar cuando el DVD empezó a ser un estándar de vídeo, lo que nos acercaba a una definición visual muy superior a la de cualquier cinta VHS. Nos aproximábamos, por tanto, a la calidad que podíamos experimentar en salas cinematográficas. Lógicamente, si disponíamos de una mayor calidad visual, el sonido tendría que estar a la altura. Fue entonces cuando comenzamos a escuchar el concepto "Home Cinema", cuyo significado no es otro que el de ofrecer una calidad superior de sonido y vídeo en conjunto. Los primeros en salir a la venta se dividían en dos altavoces, generalmente más potentes que los de cualquier televisor. Más tarde se agregó el subwoofer para ofrecer mejor calidad de sonido. Los 4.1 y 5.1 revolucionaron el mercado, ofreciendo la mejora del sonido envolvente, lo que nos permitía sentir una experiencia sonora similar a la de un cine. Mediante los últimos avances tecnológicos, el concepto fue evolucionando hasta uno nuevo: "Home Theater", donde el sonido es la parte fundamental y su naturaleza tecnológica puede llegar a superar, en este caso, al sonido que experimentamos en una sala de cine. Dentro de este apartado podemos englobar las últimas configuraciones de sonido que hay a la venta, denominadas 6.1 y 7.1. Prácticamente casi todos los títulos cinematográficos y musicales que se venden en DVD incorporan pistas de audio de sonido envolvente. La evolución de los videojuegos tampoco se ha hecho esperar, siendo actualmente grandes superproducciones gráficas y, a nivel sonoro, espectaculares. Por ello, resulta un verdadero crimen no disfrutar al máximo de todas las posibilidades que nos ofrecen. En el caso concreto del sonido, tenemos que saber la importancia que alcanza para apreciar el juego en su máxima plenitud. Si no tenemos un buen sistema de sonido nunca nos sumergiremos en el juego, siendo éste, al fin y al cabo, el objetivo de cualquier sistema de entretenimiento. Ya que tenemos la posibilidad de disfrutar una de las mejores consolas del mercado, Xbox 360, tenemos la obligación casi moral de comprar un sistema de sonido que nos haga vibrar.





ASÍ FUNCIONA EL TEMA

La reproducción de alta calidad de audio se obtiene gracias a un sistema surround de alta fidelidad. Esto es lo que se entiende por sonido envolvente; es decir, viene de todas direcciones. Técnicamente, viene siendo un sistema multicanal de audio regulado por un decodificador (Dolby, DTS...), siendo actualmente parte fundamental de los sistemas avanzados de audio. El sonido se consigue ubicando estratégicamente los altavoces e introduciendo efectos al procesar la señal.
Las diferentes formas de distribuir el sonido vienen dadas por la cantidad de vías que tiene el equipo de sonido. Por ejemplo, un 5.1 está distribuido en 5 vías que son tratadas independientemente en un rango determinado de frecuencias. Cuando hablamos de un 5.1, el "1" hace referencia a la existencia de un subwoofer. De tal modo que un sistema x.1 tiene x canales de audio más un subwoofer. Cada uno de los altavoces reproducirá una vía de sonido independiente. La existencia del subwoofer dentro del sistema de sonido tiene cierta relevancia, ya que refuerza las frecuencias más bajas de sonido para conseguir mayor sensación de realidad. Realmente es una auténtica caja sinfónica, normalmente hecha de madera y completamente hueca, donde el sonido se distribuye contribuyendo a mejorar nuestra percepción auditiva.





TIPOS DE SISTEMAS DISPONIBLES

Casi todos los nombres nos resultan familiares, los hemos visto al principio de una película o su logotipo aparece en el embalaje de cualquier sistema de sonido que vayamos a comprar. Para evitar confusiones, hay que destacar que normalmente todos los formatos se complementan con sus antecesores; es decir, el formato dolby pro logic es compatible con el dolby digital, mientras que el dts neo lo será con el dts convencional. Pasamos a analizar los más utilizados en el mercado:

Dolby Digital: Es el sonido estándar para los DVDs. Fue el primero en ser desarrollado por la compañía Dolby y realmente el primero en aparecer. Actualmente es el más utilizado por las transmisiones de televisión digital. Soporta hasta sistemas surround 5.1 También es conocido con el nombre técnico AC-3.

Dolby Digital EX: Cada vez más DVD's soportan este formato extendido hasta sistemas surround 6.1.

DTS: Formato de sonido 5.1, que compite con Dolby Digital. Cada vez son más los sistemas de reproducción y grabación que lo ofrecen como opción.

DTS – ES: Compite con el Dolby Digital EX, ofrece un formato de sonido surround 6.1 y es compatible con el DTS. Dentro de esta categoría aparece el sistema "Matrix", que es el más vendido por la compañía DTS para los soportes multimedia.

DTS Neo 6: Crea 5 ó 6 canales de audio para instalaciones de sonido para grabaciones estéreo matrices, que no es más que un sistema de grabación profesional.

Dolby Pro Logic: Fue el primero en integrar por primera vez el sonido en cuatro canales. Simula un sistema envolvente en muchos videojuegos.

Dolby Pro Logic II: Crea la sensación de un sonido surround en 5.1 de grabaciones estéreo o audio surround Dolby, de cuatro canales de programas de televisión o cintas VHS.

Dolby Pro Logic IIx: Crea una salida de sonido surround 7.1 para cualquier sistema estéreo 5.1 o grabaciones de canal 6.1.

THX: No es un formato de sonido, ni siquiera un estándar de grabación. Realmente THX es un sistema de control de calidad, que puede ser reproducido por sistemas analógicos o digitales. Se utiliza, sobre todo, en salas de cine. Fue creada en 1983 para asegurarse que la tercera película de la saga Star Wars, "El retorno del Jedi" se escuchase en óptimas condiciones.



»Pioneer tiene un sistema licenciado para Xbox 360

EL DISEÑO SÍ IMPORTA

El diseño sigue siendo importante, los fabricantes lo saben e intentan introducir en el mercado los modelos más variopintos. Las tendencias vienen marcadas por un altavoz alargado, con soporte propio e inalámbrico. En su gran mayoría, las conexiones bluetooth han sido las precursoras de este detalle de comodidad. Los cables ya no son problema, algo que sin duda se agradece visualmente.

DISPOSICIÓN DEL SONIDO

Aunque tengamos uno de los mejores sistemas de sonido del mercado, si la distribución no es buena, el sonido tampoco. La colocación de nuestros altavoces es fundamental para una buena recepción. Si, por ejemplo, disponemos de un 5.1 probablemente situaremos tres altavoces frente a nosotros: dos a los laterales de la televisión y uno en el centro. Los dos satélites restantes deberían estar detrás de nosotros, por ejemplo, a los lados de un sofá, o incluso detrás para focalizar correctamente el sonido envolvente. Cuanto más espacio exista entre los altavoces mejor será la recepción auditiva. Realmente, cada una de las vías de sonido reproducirá el entorno en el cual estamos inmersos. Cuando estamos jugando o visualizando una película, cada uno de los altavoces del sistema ha de centrarse en los sonidos involucrados en una acción concreta, siendo capaz de discriminar todos los demás, dejándolos en un segundo plano. De este modo, percibimos una representación exacta de los ambientes virtuales que estamos experimentando en ese preciso instante. En el caso de un sistema 6.1 o un 7.1 la distribución debería tomar la base del 5.1. Por ejemplo, el 6.1 incluye un altavoz más que podemos añadir a la distribución trasera para reforzar el sonido.



DISFRUTA DEL MEJOR SONIDO CON LA MEJOR IMAGEN CON EL LCD ACER AT2605-DTV

Y para que veas con la mejor calidad posible los juegos y puedas sacarle todo el partido a tu sistema de altavoces, Acer tiene la solución, el AT2605, un LCD de 26 pulgadas capaz de hacerte flipar en colores.

acer

Tipo de producto: *26" TV con LCD*
Tipo de TV: *HD ready*
Interfaz para PC: *DVI, VGA (HD-15)*
HDMI Compatible con HDCP: *Sí*
Anchura: *84,6 cm* **Profundidad:** *20,5 cm*
Altura: *52,2 cm* **Peso:** *16 kg*
Tamaño en diagonal: *26" - pantalla ancha*
Tecnología: *Matriz activa TFT*
Resolución: *1366 x 768 ppp*
Formato de pantalla: *720p*
Profundidad de color: *24 bits (16,7 mill. colores)*
Contraste: *600:1* **Brillo:** *500 cd/m2*
Ángulo de visión: *170°*

Tipos de conectores: *2 x SCART (entrada/salida AV / RGB / S-Video), 1 x HDMI, 1 x DVI-HDCP (DVI digital 24 PIN), 1 VGA (15 espigas, HD D-Sub (HD-15)), 1 entrada de componente de alta definición (Fono RCA x 3), 2 vídeo compuesto/audio (Fono RCA x 3), 1 x vídeo compuesto/salida de audio (Fono RCA x 3), 1 línea de audio, 1 línea de audio, 1 auriculares...*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO



A LA VENTA
23 FEBRERO





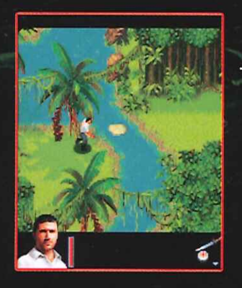


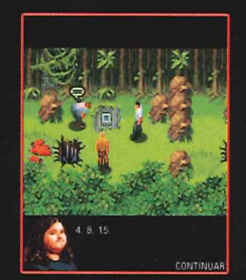
En exclusiva en tu móvil
Vodafone live!
Descárgatelo entrando en el Menú:
Vodafone live! > Videojuegos
o enviando JUE PERDIDOS al 521

NOKIA
N70











Mas juegos en

